NUMERO 3 NOUVELLE FORMULE

JEUX & STRATEGIE

LE MENSUEL DES JEUX ET DES JOUEURS - JANVIER 1990 25 F N° 3

SERIES TV : ÊTES-VOUS INCOLLABLE ?

LA TRICHE : TRUQUEURS ET VIRTUOSES

JEUX MATHÉMATIQUES : participez au Championnat de France

JEU EN ENCART : ALPAGES La Guerre des Moutons



180 FB/7 FS/700 Ptas/500 Esc/25 Dh/2500 Dt/$ Can. 4.75


krystal
ORIFLAM



33, rue Faidherbe - 75011 Paris
Téléphone : (1) 43 70 04 04
Télécopie : (1) 43-70-84-53

Directeur : Bertrand Lobry
Directeur délégué (diversification) :
Dominique Auzias

Rédaction

Directeur de la Rédaction :
Benoît Granger
Rédacteur en chef :
Benjamin Hannuna
Rédacteurs : Marc Esquerré,
Pierre Grumberg, Annette Lacour
Secrétariat de Rédaction :
Michel Lahmi, Brigitte Battin
Maquette : Emmanuelle Verdickt,
assistée de Celma Oliveira

Publicité

Patrice Marang, assisté de
Anne-Marie Lertourné
Tél. : (1) 43-70-04-04

Administration

Éditeur : Richard Legras, assisté de
Pascale Bry
Comptabilité : Thierry Planes, assisté de
Françoise Alemanni

Abonnements

Jeux & Stratégie
33, rue Faidherbe - 75011 Paris
France, 1 an : 280 F (dont TVA 2,10%)
Étranger : 340 F (train/bateau)
Par avion : nous consulter
Distribution : NMPP
Fabrication : Imprimerie Léonce Deprez
Photocomposition, photogravure : SERIAL

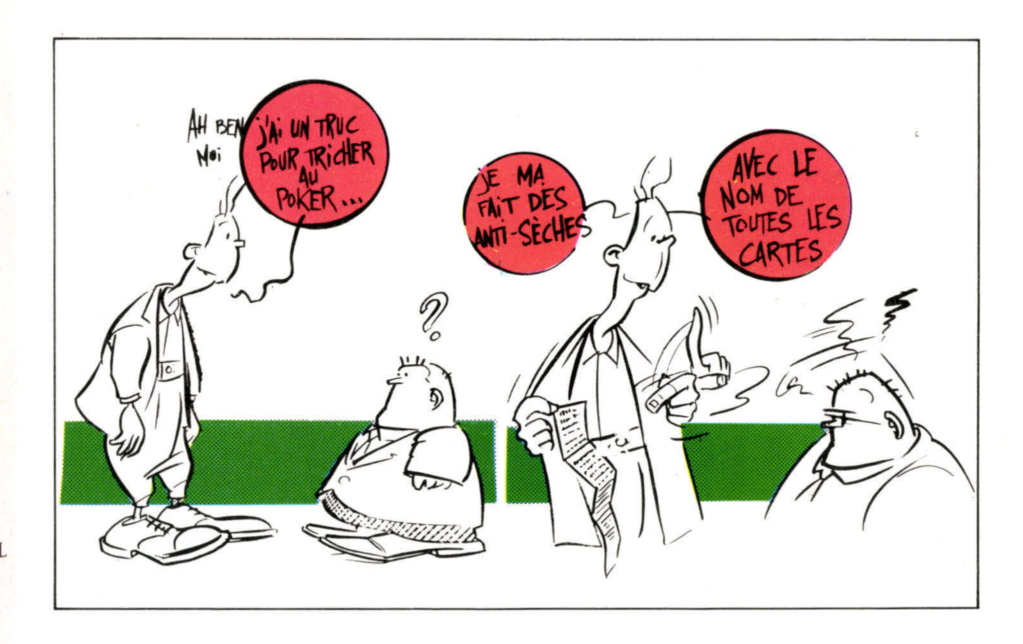
Jeux & Stratégie est édité par la société Publications Jeux & Stratégie, SARL au capital de 300 000 francs, 33 rue Faidherbe 75011 Paris. Gérant : Bertrand Lobry. Principaux associés : Société Anonyme Free Lance (éditrice du magazine DÉFIS) - Éditions Dominique Auzias & associés - Benjamin Hannuna. RC Paris B 351 733 993. Mensuel 25 F (dont TVA 2,10%). 11 numéros par an dont un double (30 F).

Commission paritaire N° 62675
ISSN 0247-1132
Dépôt légal : décembre 1989
Directeur de la publication :
Bertrand Lobry.

OJD  **CESP** 

Illustrations : M. Battin (pp 20,36,38-39,74-75) - C. Bouillet (pp 46,48-49,51) - P. Bretagnolle (pp 3,5,30,32-33,72-73,80-81,83) - Morris (pp 5,29) - P. Revellin (p 7)
Photos : Balanoï (p 82) - D. Baumann (p 62) - P. Grumberg (pp 22,24-25,26-27) - J. Lachkar (p 66) - La Cinq / G. Galmiche (p 84) - H. Langlois (couverture + pp 8-9,10,12,15,16-17,34- 35,36) - R. Legras (p 64) - M. Taste (p 69g) - TF1 (p 85) - P. Thumerelle (pp 78-79) - E. Verdickt (pp 34,36,38,69d) - B. Walker (p 14) - D.R.

Exclusif : trichez à Pictionary !



Quels sont les deux jeux les plus populaires en ce moment ? Pictionary et Trivial Pursuit. Bon : passons sur Trivial Pursuit, c'est trop facile. Il suffit d'apprendre par cœur les 6 000 réponses.

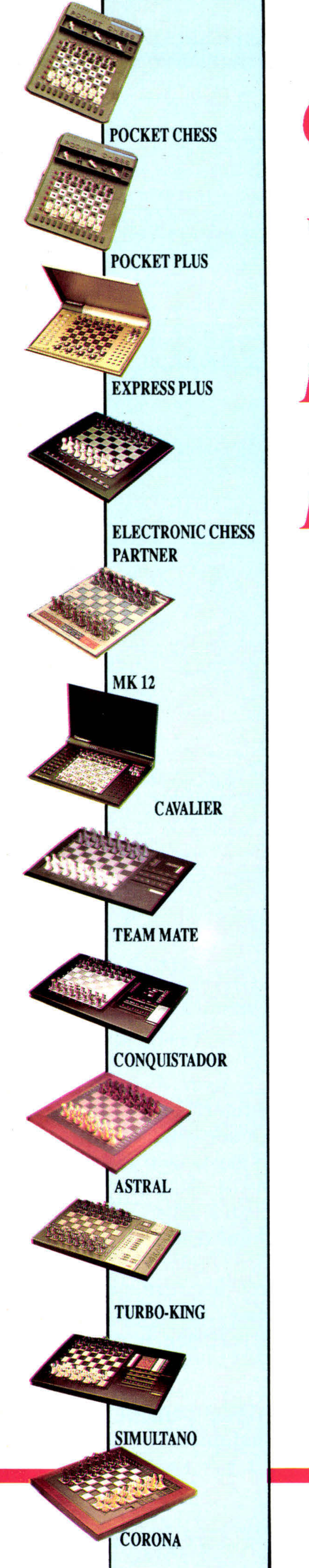
Pour Pictionary, ça se complique. Nous vous conseillons le truc suivant : décalquez dans une encyclopédie un certain nombre d'illustrations correspondant à des cartes du jeu. Planquez les crobards dans vos chaussettes (ou dans vos manches). Quand vous jouez, faites tomber votre crayon par terre, et remontez à la place un chef-d'œuvre que vous exhiberez devant vos copains médusés. Quel artiste !

La triche : on va peut-être scandaliser certains d'entre vous avec ça. En interloquer quelques autres, le mois prochain, avec "Gorbatchev gagnant en 4 coups". Éventuellement en agacer une pincée avec les pages d'initiation, plus nombreuses...

De là, tirer les tendances du J&S nouveau ? patience. Vous les constaterez, peu à peu, au cours de l'année 90.

Que l'on vous souhaite grandiosement ludique.

La Rédaction



GARRY KASPAROV VOUS OFFRE LE CHOIX DES ARMES

LA PLUS GRANDE GAMME D'ORDINATEURS D'ECHECS.
Conçue avec le Champion du Monde GARRY KASPAROV,
elle vous accompagnera de l'initiation à la maîtrise.
Les ordinateurs d'échecs signés : GARRY KASPAROV sont les plus vendus dans le monde

Alors, choisissez votre "ARME" pour
défier le Champion du Monde !

GALILEO
Le fleuron de la gamme KASPAROV.
- Plateau "BLITZ" à haute sensitivité
- Système "OSA" de raccordement à un ordinateur
- 32 à 64 niveaux de jeu (avec modules)
- Fonction bibliothèque et d'analyse du jeu



SAITEK Distribué par : **TRANSECOM.** Parc d'Activités Les Doucettes
Avenue des Morillons - 95140 Garges les Gonesses - Tél. : 39.86.96.30

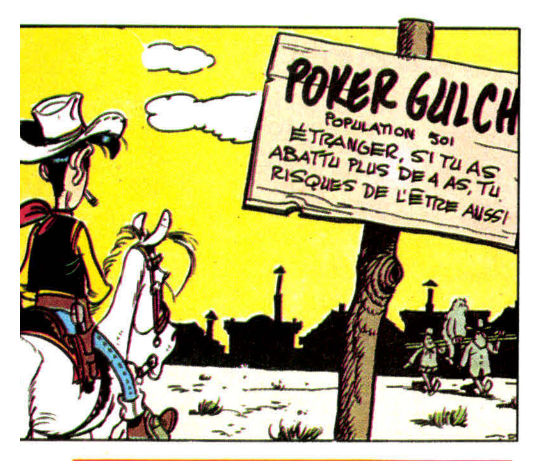
SOMMAIRE

N°3

JANVIER 1990

Magazin

Dossier

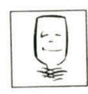
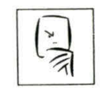


Classiques

Jeu en encart

Prêt à jouer

Se creuser un peu en s'amusant ? C'est possible, avec le prêt à jouer pour tous niveaux :

 facile
 moyen
 difficile

Jeux et joueurs

Et aussi...

Le mois prochain

• Gorby joue et gagne en quatre coups : l'Europe de l'Est dans six mois à l'aide des Grands Classiques.
• Enfer et Damnation ! Un jeu de rôle en encart... Au service de Sa Sainteté, déjouez les plans du Malin. Délire inclus.
• Et toutes les rubriques habituelles !

Ce numéro correspond au 63 de l'ancienne formule de JEUX & STRATÉGIE ;
il comporte un encart abonnement de 4 pages, non paginées, situées entre les pages 2 et 3 et entre les pages 94 et 95.


J'AI TROUVÉ PLUS FORT QUE MOI !
VODKA ERISTOFF
PRINCE NICOLAS ALEXANDROVITCH ERISTOFF
VODKA
ERISTOFF
ELABOREE EN FRANCE — EMB 93070 F
ПРОИЗВОДИТСЯ ПО ЛИЦЕНЗИИ И СОГЛАСНО ОРИГИНАЛЬНОМУ РЕЦЕПТУ
КНЯЗЯ НИКОЛАЯ АЛЕКСАНДРОВИЧА ЭРИСТОВА
ERISTOFF. VODKA BRUT !
SACHEZ APPRÉCIER ET CONSOMMER AVEC MODÉRATION
McCANN





Il fait froid, il fait trois, et Jessie est toujours là. Vous fûtes nombreux, chers lectrices et lecteurs, à nous faire part de vos remarques et suggestions. On en tient compte. Dans l'ensemble, vous êtes contents que je sois là, tout va bien, la vie est belle avec Jessie. Ce mois-ci, je laisse la parole à mes correspondants.

Comptez toujours plus haut...

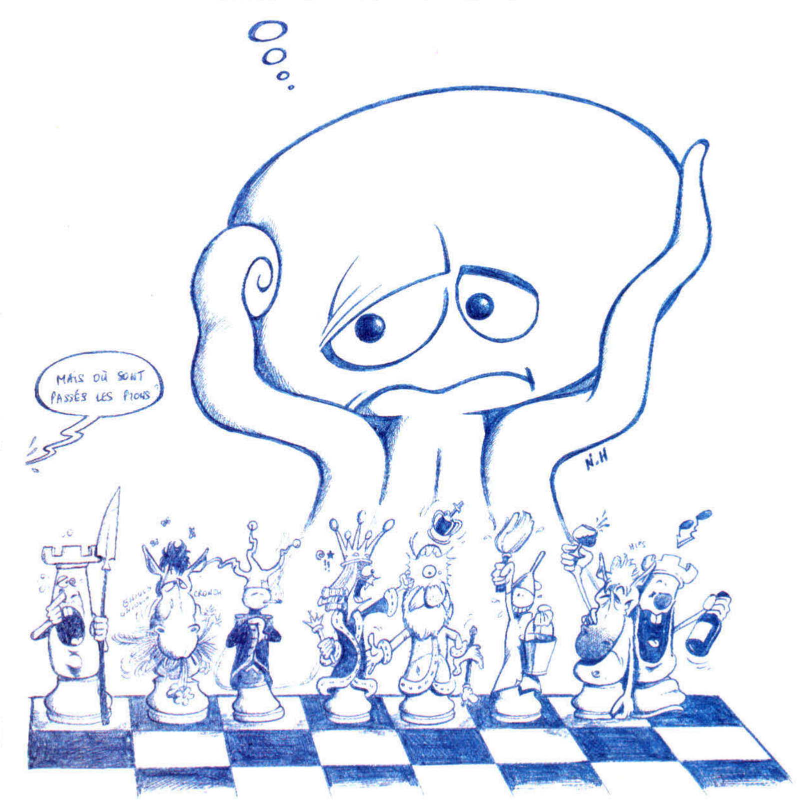
Joseph, de Fayence (Var), m'envoie un mignon casse-tête, bien plus facile qu'il n'en a l'air. Voyons voir...

"On écrit les quatre premières lignes d'une suite infinie :

1
11
21
1211

Trouvez la suite !"

Joseph précise que ça n'a rien à voir avec les maths : il suffit de savoir lire.





C'est à boire...

Mon pote Sylvain, de Thiais (Val-de-Marne), m'a adressé un petit problème, visiblement inspiré par la sortie toute récente (à l'époque) du Beaujolais nouveau.

"Un vieil homme possède un tonneau de 8 litres d'excellent vin. Pour un service rendu, il accepte de donner 4 l de son vin à un ami si celui-ci parvient à les mesurer exactement à l'aide du tonneau de 8 l, d'un tonneau vide de 5 l et d'une bouteille de 3 l".

Interdiction de se fier à son oeil ("je...hic...verse la moitié du tonneau... hic... dans le (burp) fffût de 5 l"). Il faut trans-va-ser. Farpaitement (hips). Et ce, en sept transvasages maxi.

A vos tonneaux !

Dé plus Dé égale...

De Francis (Montpellier), un cryptarithme joli, sinon difficile :

```
   DE
 + DE
 + DE
 + DE
 + DE
 ----
  YAM
```

Sachant que :

$Y + E = D - 2A + M$.

Solutions le mois prochain...



FICHE TEST

VOCAL



Matériel
- 1 plateau de jeu
- 300 cartes "chansons"
- 1 dé spécial
- 4 fois 3 pions
- 40 disques d'or
- 4 plaques "OK" ou "KO"

But du jeu
Parvenir au bout des dix cases de chaque catégorie (chanteur, producteur, acteur) en ayant accumulé dix disques d'or.

Le jeu
A chaque tour, le dé régit l'une des trois fonctions du joueur (voir les catégories plus haut). Il doit alors chanter, faire chanter (producteur) ou mimer (acteur) le titre ou les paroles proposés sur une carte "chanson". En cas de réussite (diverses possibilités), le joueur fait grimper son pion dans l'échelle concernée. Les autres joueurs parient sur sa capacité à réussir, gagnant ou perdant des disques d'or.

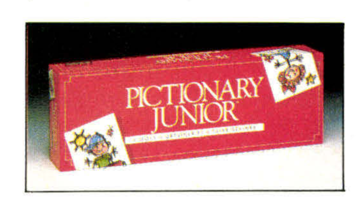
Notre avis
Faites chanter vos amis ! Les 300 titres (c'est un peu léger, on en épuise bien 50 par partie...) recouvrent toutes les époques, des comptines enfantines à Michael Jackson, et permettent de jouer à tout âge.
Simple, interactif (tout le monde est impliqué à chaque tour), très dynamique sans trop nécessiter de stratégie, Vocal est une grande réussite dans le domaine du jeu familial et convivial, spécialement destiné à passer une bonne soirée après d'éventuelles agapes bien arrosées.
On s'amuse franchement à reconnaître ou faire reconnaître, avec des talents divers, Les Roses Blanches ou Like a Virgin (essayez un peu de mimer ça !). Vous trouverez vous-même quelques aménagements à la règle (par exemple, annoncer si le titre est étranger avant de le mimer) et vous noterez qu'il faut être impérativement 3 ou 4 ou plus pour goûter pleinement le jeu.
Un souhait : que l'éditeur se fende rapidement d'un complément de cartes (1000 serait un bon chiffre). Une version télévisée est prévue prochainement, ce qui n'a rien d'étonnant. Vocal n'est pas sans rappeller Pictionary : "Vous dessiniez ? J'en suis fort aise. Eh bien, chantez, maintenant !"

EN BREF
Éditeur : *Ideal Loisirs*
Type de jeu : *familial, pour chanteurs de douche*
Nombre de joueurs : *au moins 3*
Clarté des règles : *9/10*
Matériel - esthétique : *3/10*
- efficacité : *8/10*
Originalité : *8/10*
Prix moyen : *170 (hyper) à 250 F*
Nous aimons : ♥♥♥

Les Jeux du Mois

Pictionary Junior (KENNER PARKER)

On ne sait pas encore ce qu'il y a dedans (dessinez "Areuh" ou "caca-boudin" ?). Mais ça a l'air mignon tout plein : le cassoulet version p'tit pot ? (voir Dessinez, c'est gagné). A suivre.
(150 F environ)



Trivial Pursuit (KENNER PARKER)

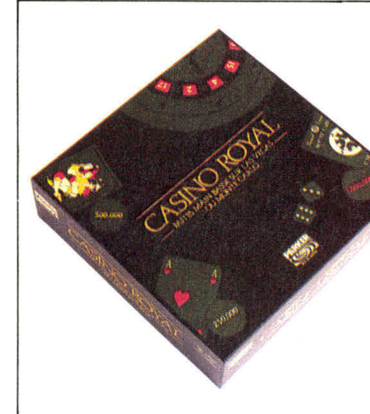
Non, il ne s'agit pas d'une réédition, mais de la recharge numéro 2 du T.P. Junior. On y trouve - est-ce une surprise ? - 3000 nouvelles questions destinées à tester les connaissances des jeunes "de 7 à 15 ans". Leurs parents peuvent jouer aussi, car les questions ne sont pas toujours évidentes.



Le Général De Gaulle y est toujours omniprésent, et Canal +, vraisemblablement considérée comme la chaîne en vogue chez les mouflets, fait une apparition remarquée. Pigé, les mômes ? Au rang des bugs habituels, signalons, entre autres, "Jumbo" Connors, Madame de Mantholon (c'est vrai, c'est la mode) au chevet de l'Empereur et les Patchounes, peuplade d'Afghanistan. Bah ! rien de grave...
(170 F environ)

Casino Royal (KENNER PARKER)

But du jeu : parvenir à posséder trois casinos de même nature (cartes, dés ou roulette) ou de même couleur. On "tombe" dans votre casino, on y joue, on y perd son propre argent ou on y gagne... l'argent de la banque !
Ce n'est pas parce qu'il y a un jeu de cartes, deux dés, des plaques et une roulette qu'on s'amuse. L'argent, principal intérêt d'un jeu de "flambe", n'a étrangement aucune importance, et on s'ennuie ferme !



Pourtant (soyons constructifs !), il suffit de deux ou trois améliorations très simples pour faire de Casino Royal un jeu correct. Quand un joueur "joue" dans un casino, son propriétaire doit assurer la banque, au lieu que ce soit la caisse commune, rapidement épuisée.
Deuxième conseil : jouez donc les "défis" au poker ! Les cartes sont là pour ça, vous conviendrez des règles avant le début de la partie.
(290 F environ)

Dessinez c'est gagné ! (MILTON BRADLEY)

Après Kenner, Jumbo et Schmidt (voir test compara-

tif n° 60). MB sort "son" Pictionary (anciennement "A vos crayons"), en version "vu à la Télé". Ce qui est effectivement le seul argument de vente, tant le clonage du modèle est intégral.



Que voulez-vous... Aujourd'hui, Pictionary, c'est comme un cassoulet en boîte : la marque et l'étiquette changent, et aussi éventuellement la forme des rondelles de saucisson ou des tranches de lard. Mais au goût, c'est furieusement semblable. Le petit plus de Dessinez, c'est gagné, c'est la possibilité de dessiner des expressions. Bah ! même plagié éhontément, un bon jeu reste un bon jeu.
(280 F environ)

Hit Parade (KENNER PARKER)



C'est marrant, on a l'impression de relire les règles de Casino Royal. En mieux, heureusement. Hit Parade concerne plus les fans de Vanessa Paradis que ceux de Georges Brassens. Il s'agit de faire gagner des disques d'or à quelques artistes connus. Un parcours, des cartes, suffisamment de chance pour ne pas se prendre la tête : bref, de quoi faire un jeu tout à fait dans l'esprit du Top 50. C'est jeune, c'est frais. Mais ça ne réinvente pas le fil à couper les cartes !
(170 F environ)

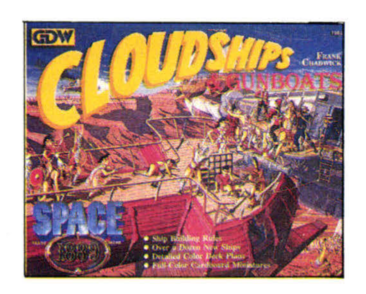
Warhammer : Mort sur le Reik (GAMES WORKSHOP)

Cette aventure est le troisième volet de la campagne de l'Ennemi Intérieur. Elle se déroule dans un décor teutonisant en diable (c'est le mot), le long d'un fleuve de cauchemar, le Reik. C'est plein de beaux dessins et d'affreux à massacrer : il s'agit toujours de mettre le Chaos K.O. Ça rappelle un chouïa les aventures étranges du Chien de Guerre de Michael Moorcock. Pour les amateurs d'ambiances brumeuses et wagnériennes. Utilisable avec les règles de Warhammer. En français. Distribué par Jeux Descartes.
(159 F)



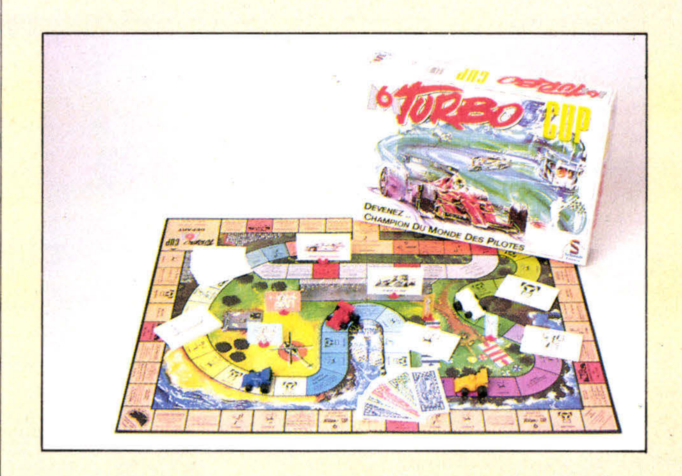
Cloudships and Gunboats (GDW)

Et une extension à Space 1889, une ! Celle-ci complète le jeu de rôle et Sky Galleons of Mars, en ajoutant des corrections et des règles supplémentaires pour les deux jeux. La boîte (toujours en an-



F I C H E   T E S T

M6 TURBO CUP



Matériel
- 1 plateau
- 2 dés à 6 faces
- 1 bloc "stand"
- 4 voitures de course
- 8 figurines "team manager" et "équipe de mécaniciens"
- 20 licences internationales/objectif secret
- 88 cartes "formule", maîtrise, forme, chance et sécurité
- 180 billets de banque

But du jeu
S'imposer au terme des 2 manches sur chaque circuit, après avoir atteint ses objectifs en surmontant diverses épreuves...

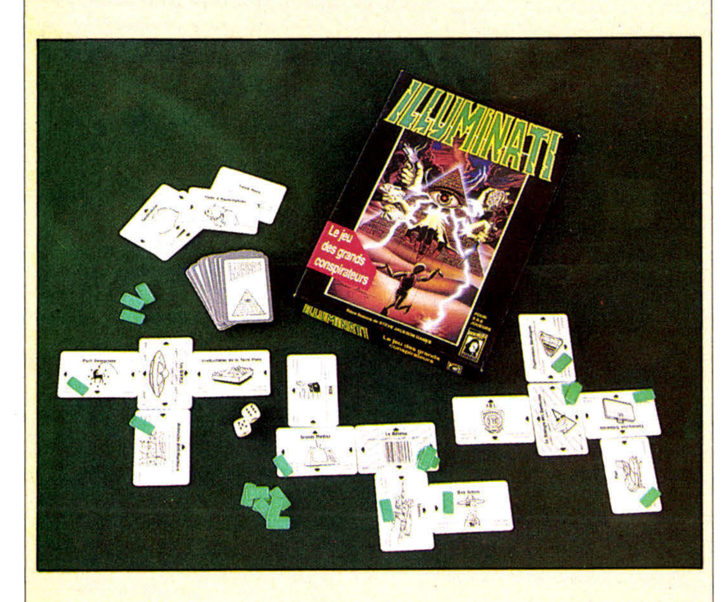
Le jeu
La première manche est consacrée à la recherche d'une licence internationale de pilote, dont l'acquisition est subordonnée à l'obtention d'un capital de points maîtrise, forme et chance, d'un Team-Manager et d'une équipe de mécaniciens.
Le déplacement se fait avec les dés.
La seconde manche est très similaire à la première, si ce n'est qu'un objectif confidentiel est attribué à chaque pilote-joueur (connu de lui seul) et que le "pilotage" est rendu un peu plus délicat du fait d'épreuves plus difficiles et de risques plus grands...

Notre avis
La course automobile et son univers impitoyable. Tout a été pris en compte, qu'il s'agisse de pilotage ou de gros sous, pour aboutir à un compromis de Monopoly et 1000 Bornes. La règle tient sur 2 pages, ce qui est bien, car le principe du jeu est assez simple.
Quelques zones d'ombre apparaissent, hélas ! dans le déroulement, forçant les joueurs à trancher. L'abondance des ingrédients issus de la course complique et ralentit également la partie. On peut difficilement rendre l'ambiance d'un circuit automobile quand on s'escrime à s'acheter une conduite en collectant des points de maîtrise, de forme et de chance...
De plus, les trop nombreux rebondissements possibles rendent inutiles les efforts stratégiques. Trop ambitieux, M6 Turbo ? Pas sûr, car l'habillage est réussi et si l'on fait l'effort d'une adaptation réaliste, le jeu peut devenir dynamique à défaut de pouvoir être vraiment captivant.

EN BREF
Éditeur : *Schmidt*
Type de jeu : *jeu de parcours*
Nombre de joueurs : *2 à 4*
Clarté des règles : *6/10*
Matériel - esthétique : *8/10*
- efficacité : *5/10*
Originalité : *6/10*
Prix moyen : *250 F environ*
Nous aimons : ♥♥

FICHE TEST

ILLUMINATI



Matériel
108 cartes
2 dés
4 grappes de jetons "Megabucks" à découper

But du jeu
Réaliser l'objectif de son groupe d'illuminés ou conquérir un nombre variable de groupes de pouvoir.

Le jeu

Chaque joueur tire au sort une carte "Illuminati", qui lui donne la nature de son groupe d'illuminés, donc son objectif et ses "pouvoirs spéciaux". A chaque tour, le joueur reçoit les revenus de ses groupes, qu'il place sur les cartes correspondantes, et tire une carte. S'il s'agit d'une carte "événement", le joueur la garde et la joue quand il le veut. Une carte "groupe" est dite "incontrôlée" et placée au milieu de la table.

Le joueur accomplit ensuite deux actions "régulières" : attaque d'un groupe (à fin de contrôle, neutralisation ou destruction), déplacement d'un groupe, transfert d'argent d'un groupe à un autre adjacent. Le joueur peut ensuite effectuer deux transferts d'argent. L'"attaque" permet de récupérer les groupes "incontrôlés" ou de capturer ceux des adversaires. Les cartes "groupe" s'assemblent en organigrammes grâce à des flèches "entrées-sorties".

Notre avis
Drôle, simple, plein d'embrouilles stratégico-diplomatiques, Illuminati est une passionnante lutte dans les ramifications du Pouvoir Occulte. Il faudra, pour gagner, réaliser un subtil équilibre entre attaque tous azimuts (affaiblissante) et bétonnage prudent du réseau.

La chance intervient juste assez pour pimenter la partie, qui ne s'éternise jamais, les calculs lors des attaques étant la seule partie "fastidieuse" du jeu.

Seul reproche : les jetons, assez moches et peu lisibles. Mais chacun sait que les Illuminés de Bavière contrôlent le KGB, qui contrôle les Aquariophiles, qui contrôlent la mafia, qui contrôle les Conspirateurs Monochromes, qui contrôlent Jeux Descartes...

EN BREF
Éditeur : *Jeux Descartes (auteur : Steve Jackson)*
Type de jeu : *stratégie*
Nombre de joueurs : *4 à 8*
Clarté des règles : *7/10*
Matériel - esthétique : *6/10*
- efficacité : *7/10*
Originalité : *9/10*
Prix : *180 F environ*
Nous aimons : ♥ ♥ ♥ ♥

glais : qui traduira tout ça, enfin ?) propose des règles de construction des navires (des vaisseaux de l'Espace avec des chaudières...), une douzaine de rafiots tout prêts, des plans de ponts en couleur et deux planches de pions "personnages" en couleur. En anglais. Distribué par Jeux Actuels.
(200 F environ)

Legions of Mars (GDW/RAFM)

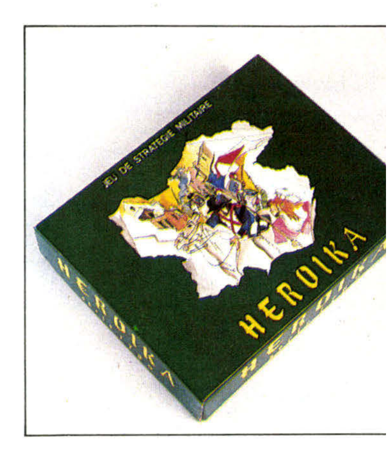
Vingt et une figurines en plomb (8 types différents) pour Space 1889 et ses dérivés, représentant les combattants martiens, ainsi qu'un superbe chef avec sa monture, mi-oiseau mi-reptile. Cette boîte complète la boîte "Victorian Adventurers" (v. J&S NS n° 2, guide de Noël). Prix un tantinet prohibitif. Distribué par Jeux Actuels.
(240 F)

Cry Havoc (EUROGAMES)



Disponible à volonté, toute l'excellente série consacrée aux combats d'homme à homme au Moyen Age : Cry Havoc, Siège, Croisades, Samouraï (le Moyen Age nippon), plus les deux modules d'extension, La cité médiévale fortifiée, le Château des Templiers (les rôlistes s'en servent souvent pour leurs donjons). Dans la série "rééditons", signalons encore Capitaine Cosmos, combats intersidéraux à l'échelle tactique. En français.
(220 F env., extensions 190 F)

Heroika (REK)



Le jeu dont vous rêviez quand vous étiez un petit wargamer. Dans la boîte (très lourde), on trouve d'abord une centaine d'hexagones en carton très fort, de 10 cm de côté, permettant de composer une infinité de terrains (le genre de truc qui sera utile aux rôlistes désireux de décorer leurs extérieurs).

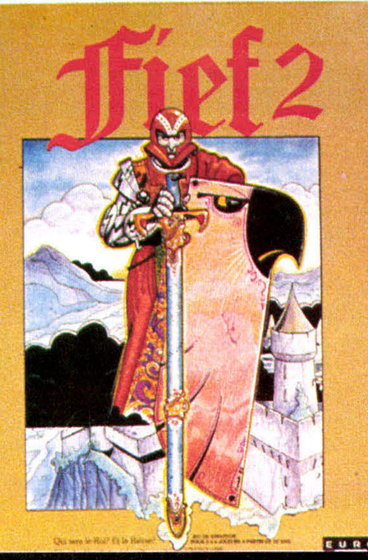
On trouve aussi plus de 100 figurines des trois armes (toujours en carton très fort, 25 mm) avec des bases en bois. Magnifique ! Attendez, en plus on peut jouer avec ! Les règles, destinées à l'initiation, sont assez simples, à condition d'être un peu motivé par le sujet (les batailles de la Révolution).

Heroika est une initiative passionnée et rarissime qui mérite vos encouragements. A noter : une version "plomb" est déjà disponible (figurines Minifigs) et plusieurs extensions sont déjà en chantier (1812, Guerre des Boers...). A suivre. Pour trouver ce jeu, contactez l'éditeur (REK, BP 21, 62155 MERLIMONT). En français.
(540 F, prix annoncé)

MBT (AVALON HILL)

Sur le même thème que Team Yankee (v.J&S n° 1 NF), MBT (Main Battle





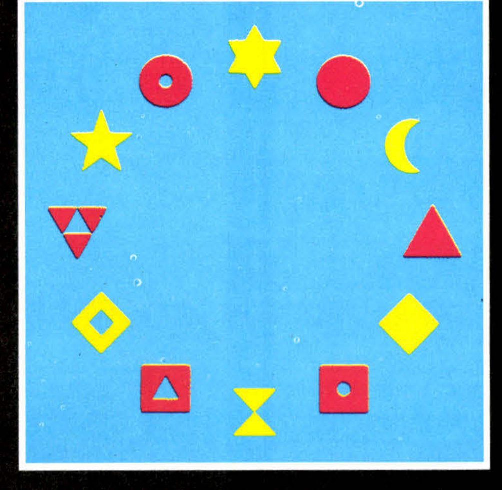






OISADES

















BIG HORN

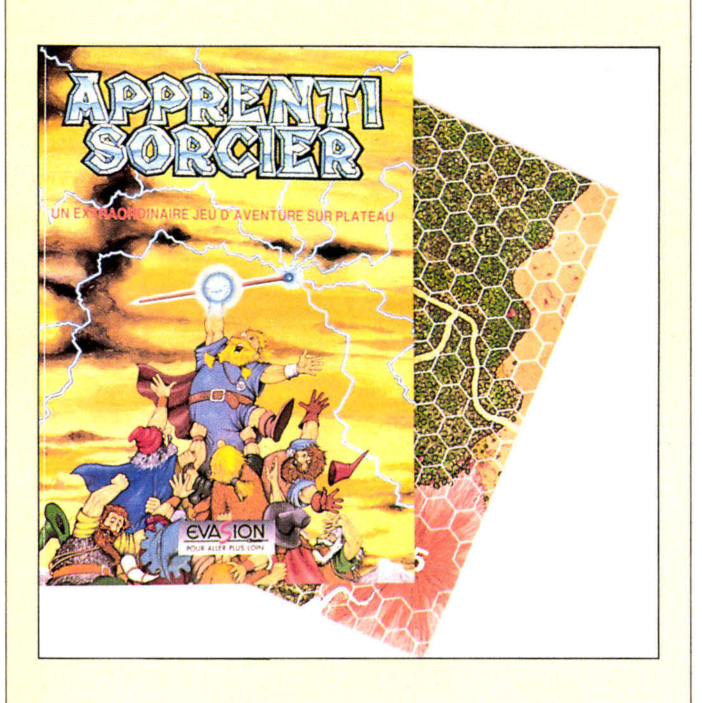


CAPITAINE COSMOS



FICHE TEST

L'APPRENTI SORCIER



Matériel
Un livret de 94 pages comprenant les règles et les récits de jeu, auquel s'ajoutent un plateau de jeu, une feuille de personnage et une fiche de tableaux.

But du jeu
Etre le premier à accomplir la mission qui vous a été confiée.

Le jeu
Les joueurs évoluent sur un plateau représentant une région. Plusieurs types de sols y figurent (influençant les déplacements). Les personnages doivent se promener et visiter certains lieux indiqués. Chaque fois qu'un personnage s'y rend, il a accès à une description de l'endroit et le plus souvent à une rumeur. Tout est détaillé dans le livret. Le texte demande souvent de faire des choix d'action et provoque, à l'occasion, des rencontres désagréables avec des monstres. Une fois la rumeur vérifiée auprès du Grand-Sorcier-Qui-Sait-Tout, le personnage doit repartir à l'aventure pour essayer de comprendre et de résoudre le mystère qui lui a été proposé...

Notre avis
L'Apprenti Sorcier est un mariage réussi entre le livre-jeu (pour solitaires), le jeu de plateau (convivial) et l'univers médiéval-fantastique des jeux de rôle. Si le matériel est minimal, les règles sont extrêmement claires et accessibles. Les missions sont suffisamment nombreuses et diverses pour que deux joueurs ne tirent pas la même. Ils pourront cependant coopérer, si leurs missions respectives comportent des points communs, ou se combattre, si leurs intérêts sont contraires.

Il peut survenir autant d'événements sur la table que dans le livret : stratégie de mouvement, rencontres aléatoires ou provoquées, combats, échanges, alliances et trahisons. Un inconvénient majeur apparaîtra cependant assez rapidement : les missions finissent par s'épuiser, à la longue. Mais le concept reste intéressant et présente la grande vertu d'être convivial, ce qui devrait permettre de rassembler parents et enfants à un prix imbattable. Espérons que l'Apprenti Sorcier fera des petits...

Renlô SUBLETT

EN BREF
Éditeur : *Evasion Games*
Type de jeu : *aventure/plateau*
Nombre de joueurs : *2 à 4*
Clarté des règles : *9/10*
Matériel - esthétique : *7/10*
- efficacité : *5/10*
Originalité : *8/10*
Prix moyen : *119 F*
Nous aimons : ♥♥♥

Tank) est un wargame (niveau subtactique) sur les combats de char de la IIIe G.M. Le niveau de détail est poussé à l'extrême, un peu trop, même, pour les débutants. Mais si la complexité ne vous rebute pas et que vous avez du temps devant vous, vous allez certainement aimer.

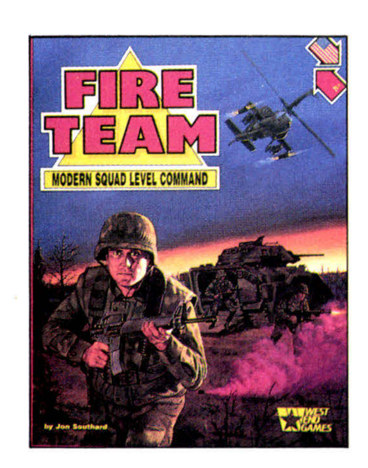
On vous rassure tout de suite : c'est jouable. En plus, les règles sont progressives. Pour votre documentation personelle, MBT contient un catalogue très précis des échelons inférieurs (de combat) des armées US, du Pacte et de la Bundeswehr. Et les Froggies, alors ? Ceci est un appel à vos bonnes volontés : j'attends. En anglais.
(430 F environ)



Fire Team (WEST END GAMES)

Fire Team est au subtactique contemporain ce que Squad Leader est à la deuxième Guerre Mondiale. On y trouve tout sur la Troisième, vue au ras des pâquerettes. Autant le dire : si les règles semblent couvrir l'intégralité du sujet sans tomber dans les outrances du type "Air Cav", leur complexité les destine à des wargamers patients et chevronnés.

Exemple : quand un char tire sur un char, on tient compte : 1° du type de munitions, 2° de la distance, 3° de l'orientation du tireur par rapport à la cible, 4° de l'attitude la cible et de son déplacement, 5° du blindage de la cible sur le côté visé, etc. Damned ! Ne manque que l'âge du Capitaine... C'est plus orienté infanterie que MBT, mais moins riche en doc. Pour briscards. En anglais.
(250 F environ)



Les Aigles, supplément n° 1 (JEUX DESCARTES)

Ce supplément aux règles de Jean-Jacques Petit (les guerres de l'Empire pour figurinistes) est une mine de scénarios. Pas moins de treize combats (dont deux sur Austerlitz et un sur Champaubert) décortiqués et préparés, tirés de diverses campagnes.

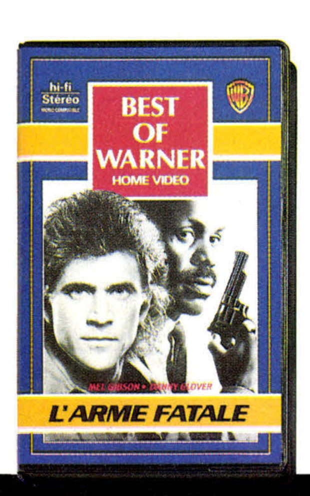


En voilà, une bonne idée ! En plus, ce supplément n° 1 (comme il s'appelle sobrement) contient un complément d'armées françaises et surtout des armées russes et autrichiennes, avec un fichier détaillé des formations à adopter sur le champ de bataille. Comme toujours, c'est parfaitement documenté, bilingue (au cas où...) et indispensable si vous jouez Les Aigles (v. J&S n° 45).
(126 F)

Pierre GRUMBERG

WARNER HOME VIDEO

Pour 159 francs,*
vous pouvez vous payer le flic
que personne n'a jamais pu acheter.





DMB&B

COLLECTION BEST OF WARNER HOME VIDEO.

LE CINÉMA GRAND COMME L'AMÉRIQUE

PLUS DE 200 TITRES EN VENTE DANS LES GRANDES SURFACES ET MAGASINS SPÉCIALISÉS.

SHOW DEVANT...

Jouez servi !



Nous l'avons goûté pour vous à la foire d'Essen, le mois dernier : *A la Carte !* est une manière originale de servir la cervelle : creusée, grattée, plus assaisonnée de stratégie que de science culinaire...

On reste pantois : quatre (vraies) poêles à frire, quatre (presque vrais) bocaux à épices, et quatre (fausses) assiettes. Comme emballage, on aurait pu imaginer... un buffet !

Pour accéder au grade de Chef, vous devrez d'abord choisir une recette, puis la préparer. A votre tour, vous pourrez opter pour l'une de ces actions : manger ce qu'il y a dans votre assiette, assaisonner votre plat, tenter un "tour de table", mettre de côté votre plat, réussi ou massacré...

L'addition est salée

Faire chauffer le plat nécessite un jet de dé, dont le résultat est appliqué illico. Vous pourrez par exemple faire un raid dans une casserole ennemie ; c'est-à-dire gratifier le malheureux plat d'un ingrédient inopportun : il sera raté s'il contient plus de trois unités d'une épice quelconque.

Assaisonner un plat implique de renverser le bocal au-dessus de la poêle, en espérant que la bonne épice sortira... mais gare au sel ! Chaque bocal à épices en contient quatre tablettes. Si vous en renversez trois, c'est fichu.

A table !

Tout n'est pas perdu si vous avez dans votre assiette un plat raté. Un autre chef peut tenter un "tour de table". S'il y parvient, toutes les assiettes valsent. Dans les faits, vous volez le plat d'un rival, de préférence celui qui est le plus près de la réussite. Vous pouvez aussi, hélas ! récupérer un immonde brouet...

Un tour est fini quand un chef a réussi quatre plats (donc marqué autant de points) ou quand il ne reste plus de recettes à choisir. Le gagnant est celui qui a le plus de points au bout d'un nombre de tours convenu.

Burp...

Comme vous l'avez remarqué, cette cuisine ne s'adresse pas à ceux qui se prennent trop au sérieux. Il y a un grand nombre de décisions à prendre, sans pour autant que le plat soit indigeste. En fait, le meilleur assaisonnement est encore un solide sens de l'humour. Comme disait l'autre, un bon éclat de rire vaut bien un bifteck !

A la carte ! est un jeu signé Karl-Heinz Schmiel, publié par Moskito Games. Nous conseillons vivement à un éditeur français de l'importer.

Faim !

Brian WALKER
(courtesy of Games International)
(Traduction-adaptation : Pierre GRUMBERG)

Kiosque

Le Héraut Citadel, n° 6 (parution irrégulière). White Dwarf revisité. Intéressantes extensions à Space Hulk et W. Battle. (50 F, publié par Agmat, 79 avenue Raspail, 94250 Gentilly). 94250 Gentilly).

Scène à Rio, n° 9 (mensuel). Un fanzine dijonnais, ou plutôt un manuscrit, qui vous propose des scénarios pour JdR (MEGA, Simulacres...). Scène à Rio organise un concours de scénars sur le thème de l'appel de Cthulhu 90. Pour y participer, il suffit d'envoyer un scénario original avant le 1er avril 90 à M. Aubert Bonneau, Les Saules, 2 rue du Midi, 21800 Quétigny. 10 F, de la main à la main, ou 15 F en timbres à 2,20 F par envoi (même adresse).

Vopaliec, n° 109 (mensuel). Le premier numéro de la Nouvelle Rédaction, fanzine de l'association du même nom, consacré à la science-fiction et aux jeux de simulation. Les jeux par correspondance actuellement pratiqués dans VOPALIEC sont Diplomatie (et ses variantes), Collapsar, Cluedo, Valmy, Football et Amirauté. Abonnements (120 F pour 10 numéros, 150 F pour abonnement de soutien) à adresser à Jean-Pierre Maulion, 97 rue Édouard Vaillant, 49800 Trélazé.

Mâchicoulis, n° 4 (parution irrégulière). Scénarios pour Rêve de Dragon, James Bond et Légendes, suivis d'un guide pratique des comics US et autres infos sur la BD. 16 F le numéro, par correspondance, à : Mâchicoulis, 33 rue de Verdun, 57 000 Metz.

Trahison !, le fanzine, propose "Civilisation bis" dans son n° 15. Il s'agit de modifications et d'adjonctions pour 5 joueurs en 10 tours, avec des Barbares, des Nomades, des métropoles, des mercenaires, de nouvelles calamités et des effets différents pour chaque civilisation selon les cartes "civilisation" qu'elle possède. 99 bd Raspail, 75006 PARIS.

Bouquins

R. Finkenzelle, W. Ziehr, E. M. Buhrer, **Le grand Livre des Échecs : 2 000 ans d'Histoire.** (Paris-Lausanne, la Bibliothèque des Arts, 1989 ; 208 p. ; très nombreuses illustrations couleur ; 396 F).

Les beaux livres sur les jeux ne sont pas courants et la littérature échiquéenne ne propose généralement pour toute illustration que... de tristes diagrammes. Voici enfin un superbe ouvrage qui "ne va pas vous apprendre à jouer aux échecs", mais (qui) va vous apprendre ce qu'est le jeu d'échecs"...

N'y cherchez pas une histoire du jeu d'échecs (ce que promet pourtant le titre !), vous risqueriez de vous fourvoyer gravement. Certes, on nous dira qu'il ne s'agit pas là d'un travail d'érudition mais d'un livre "tous publics" ; cela autorise-t-il pour autant à dire n'importe quoi ?

POUR OU CONTRE

Extra-Dry

MATÉRIEL
- 6 urnes
- 6 pinces (de couleurs différentes)
- 60 cartes "situation" (recto-verso)
- 270 bulletins de vote de couleur

BUT DU JEU

Le vainqueur est le joueur qui se connaît le mieux lui-même (comme disait Socrate) et obtient donc le plus de points en fin de partie.

LE JEU

Chaque joueur dispose d'une urne et y affiche une question, du type : "De qui accepteriez-vous d'être le valet de chambre ?" ou "De qui n'accepteriez-vous jamais une invitation ?". En réponse à cette question, il vote en secret, pour l'un des autres joueurs, à l'aide de deux bulletins. On peut mettre deux bulletins de même couleur, si l'on pense particulièrement à un des joueurs. En cas d'hésitation, on met deux bulletins différents. Il est bien sûr interdit de voter pour soi-même.

Une fois que tous les joueurs ont voté dans leurs urnes respectives, ils se les passent : chacun vote donc sur toutes les questions.

Avant de révéler les résultats, chaque joueur estime, pour chaque question, si les autres ont voté massivement pour lui (majoritaire), pas du tout (nul) ou moyennement (minoritaire). Au dépouillement, on compte les points : 3 points si un pronostic "majoritaire" ou "nul" est exact, 1 point si un pronostic "minoritaire" est exact. Pas de point en cas d'erreur de pronostic. La partie s'arrêtant au gré des joueurs, le gagnant est celui qui totalise le plus de points.

Avez-vous idée de ce qu'on pense de vous ? Avec qui feriez-vous quoi, et qui le ferait avec vous ? Extra-Dry est-il un plaisant jeu de société, ou un fastidieux je-crois-qu'il-croit-que-je-pense-qu'elle-va-répondre-ça ? Les avis sont partagés...



POUR

Pour ceux qui ne s'en seraient pas encore aperçus, la communication est à la mode. Après Scrupules et LifeStyle, Extra-Dry ajoute sa contribution aux jeux de questions-réponses personnalisés.

La qualité de ce jeu réside dans le choix des questions : inspirées de la vie quotidienne, elles sont drôles, étonnantes, mais toujours réalistes. "A qui parlez-vous de votre besoin d'argent ? ", "Qui déborde d'imagination ?", "A qui prêteriez-vous votre appartement, sûr de le retrouver en parfait état ?" : autant de questions que l'on est amené à se poser réellement un jour ou l'autre...

Il est facile d'y répondre, parce que dans 90 % des cas, on connaît suffisamment les personnes avec qui l'on joue, et que le vote reste secret, ce qui évite bon nombres de bisbilles.

Le principe est original, puisque l'on vote pour autrui, mais que l'on parie sur soi. A la limite, il est toujours possible de jouer avec des inconnus, l'essentiel étant de connaître l'image que les autres perçoivent de soi.

Extra-Dry est très agréable : le matériel est simple mais très efficace, et surtout, le jeu provoque souvent l'hilarité générale. Découvrir les questions, voter pour Untel ou Unetelle, et surtout comparer les paris aux votes : de quoi passer une soirée mouvementée... sans oublier les remarques acerbes de joueurs qui se sentent mal compris. Parfois à juste titre !

♥♥♥ **Annette LACOUR**

CONTRE

Extra-Dry est une basse resucée de Scrupules, n'y revenons pas. Mais le défaut essentiel, c'est la quantité ridicule de cartes "situation" : au bout de trois parties, on en a fait le tour. Il ne reste plus aux fanas qu'à inventer eux-mêmes des situations.

Comme pour tous les jeux de communication, le fait de jouer avec des inconnus en restreint l'intérêt : on peut facilement voter au hasard. Qui plus est, ce jeu dégénère rapidement en plan drague bien beauf : "Avec qui aimeriez-vous faire un catch en slip de bain, dans une piscine pleine de boue ?"... Oui, qui, je vous le demande !

Le côté "je m'introspecte" est assez réduit. Il suffit de savoir ce que les autres pensent de vous, ou croient savoir que vous êtes... Un peu de psychologie et beaucoup d'hypocrisie sont de mise (après tout, c'est vous qui les avez invités !). Excellent jeu pour qui veut se fâcher à mort avec ses partenaires : à éviter en famille, après l'enterrement de la grand-maman fortunée.

♥ **Colette LAMOUR**

EN BREF

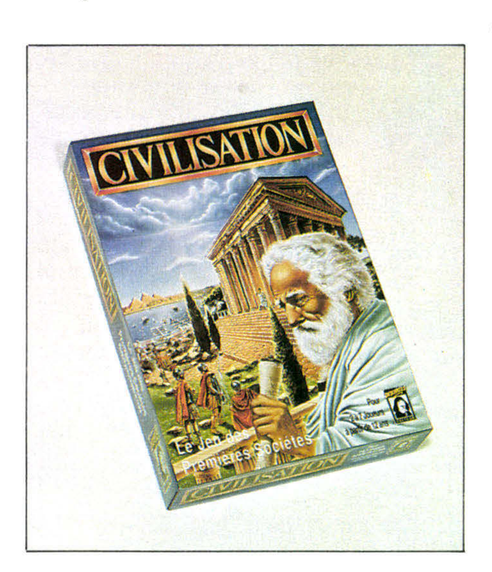
Éditeur : *Grand V*
Type de jeu : *questions-réponses dérivé*
Nombre de joueurs : *3 (à éviter) à 6*
Clarté des règles : *7/10*
Matériel - esthétique : *4/10*
- efficacité : *7/10*
Originalité : *8/10*
Prix moyen : *120 à 150 F*

PLAY IT AGAIN

Civilization

***Civilization s'écrit aujourd'hui Civilisation.
C'est en l'honneur de cette édition française que nous offrons (enfin !) à ce jeu extraordinaire la place qui lui revient.
Et à ses nombreux fidèles, deux variantes passionnantes : plus court, plus celte !***

80 siècles avant Jésus-Christ : l'Homme entre dans l'âge de pierre. Sur les bords de la Méditerranée, les premières tribus s'organisent, grossissent, apprennent l'art de la métallurgie, de l'agriculture... Puis viennent les navigateurs, les poètes, les marchands... les impôts ! Et enfin naît, avec la loi, l'État, dans une forme presque inchangée depuis.
2400 années (environ) après Périclès : Avalon Hill édite en 1981 un jeu de stratégie proposant aux joueurs de retracer cette sublime quête de la connaissance archéologico-stratégo-ludique : vive Civilization (traduit et diffusé par Jeux Actuels) !
1989 : Jeux Descartes sort enfin une édition française, dont nous reparlerons prochainement.



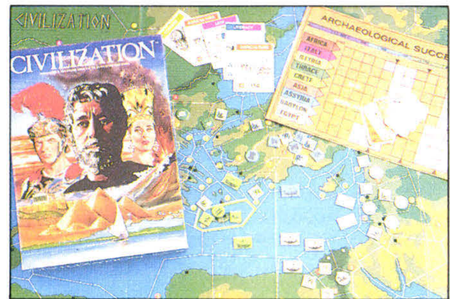
Au Commencement...

Chaque joueur pose un pion "population" de sa couleur sur la carte, puis se développe et déplace ses pions à la recherche d'une terre où s'établir. Rapidement, l'espace vient à manquer et les affrontements commencent.

Attention : Civilization n'est pas un jeu de guerre, tout au plus peut-on s'en servir comme d'une continuation de la diplomatie par d'autres moyens. Sur les territoires qu'ils peuplent, les joueurs trouveront des emplacements pour l'un de leurs neuf marqueurs "villes", au prix d'une dépense en pions de population.

Les villes servent à lever les impôts, qui constituent le trésor et permettent d'organiser la production de matières premières en acquérant des cartes "commerce". Le nombre et la valeur des cartes tirées proportionnels au nombre de villes qu'un joueur possède. Sur chaque carte sont indiqués le nom du produit et sa valeur : de l'ocre (valeur 1) à l'or (qui vaut 9).

Ensuite, autour de la table, les joueurs palabrent à volonté afin d'échanger leurs cartes. En effet, plus on possède de cartes d'un produit, plus leur valeur augmente. Posséder 3 cartes de production de sel (valeur de base : 3) rapporte 27, en posséder 6 rapporte 108 ! Additionnée au trésor, la valeur totale des cartes de commerce constitue un crédit qui permet d'acquérir des cartes de civilisation.



Démocratie à vendre...

Chaque carte donne une réduction sur le prix d'achat d'autres cartes, et constitue surtout un "bonus" dans la partie. La médecine, par exemple, réduit les effets des épidémies ; savoir frapper la monnaie permet de mieux contrôler les impôts ; la loi réduit les effets de l'hérésie, tandis que la démocratie limite ceux de la guerre civile.

Tout au long de la partie, les joueurs vont devoir résister aux multiples catastrophes ou calamités naturelles : la famine peut décimer un peuple, une guerre civile le briser en factions (air connu...) !

A la fin de chaque tour les joueurs avancent leurs pions respectifs sur la table de succession archéologique : cette table représente les différents âges que les nations vont parcourir.

Pour avancer à travers les âges, les civilisations doivent remplir certaines conditions. Pour passer au premier âge du bronze, par exemple, le joueur doit avoir au moins deux villes sur la carte. Pour le deuxième âge du fer, il lui faut au moins 1000 points de cartes "civilisation", etc.
Le premier joueur qui déplace son marqueur sur sa case d'arrivée a gagné.

Préhistorique, mais révolutionnaire !

Civilization a suscité, dès sa parution, un engouement considérable : "éducatif", interactif, ce jeu remplace le hasard (pas de dés...) par la finesse diplomatique et la capacité à gérer l'équilibre entre population, urbanisation, Trésor, commerce, etc. Un exercice périlleux et passionnant ! Il faudra, pour gagner, "sentir" le commerce, ruser, prévoir l'arrivée des calamités et s'en prémunir.

Manquer de scrupules humanistes n'est pas un handicap : le meilleur moyen (hélas !) de limiter une expansion démographique débridée est de faire la guerre. Machiavel aurait apprécié ce jeu... Seul défaut, la longueur d'une partie : c'est pourquoi nous vous proposons (résonnez trompettes !) une version "raccourcie". La seconde variante, les Celtes, vous permettra de vous pencher sur le sort de nos lointains ancêtres.

VARIANTE 1 : VITE JOUÉ, BIEN JOUÉ...

L'éventuel problème des jeux de simulation, dès qu'ils atteignent un niveau de complexité raisonnable, est le temps nécessaire pour jouer une partie. Le livret de règles annonce 12 heures pour 7 joueurs, mais en réalité, dès que le mécanisme du jeu est assimilé, une partie peut se jouer en 6 ou 8 heures.

Avalon Hill propose, dans la boîte de jeu, deux autres versions plus rapides et plus simples, trop simples à notre goût, puisqu'elles tendent à rendre le jeu fade et sans intérêt.

Nous proposons ainsi aux joueurs expérimentés de quoi alléger considérablement leur programme du week-end.

Mise en place

1. Chaque joueur pose devant son point de départ 10 marqueurs de population et 5 marqueurs de villes.

2. Dans l'ordre de la Table de Succession Archéologique (TSA) chaque joueur place un pion de population sur son territoire de départ.

3. Dans l'ordre de la TSA, chaque joueur place un marqueur (population ou ville), soit sur une région adjacente à une région qu'il contrôle (où se trouve déjà un de ses marqueurs), soit sur une région contrôlée, avec les contraintes suivantes :

a) les villes ne peuvent être placées que sur les emplacements propices ;

b) les marqueurs "villes" et "population" ne peuvent se trouver sur la même région ;

c) un marqueur ne peut être placé sur une région déjà occupée par un autre joueur ;

d) "adjacent" comprend les régions maritimes adjacentes.

4. La phase 3 est rejouée jusqu'à ce que tous les pions soient placés.
Si un joueur ne peut pas ou choisit de ne pas placer tous ses pions, il les retourne au stock.
5. Les villes non ravitaillées sont éliminées.

Les cartes de civilisation

Dans l'ordre inverse de la TSA, les joueurs choisissent des cartes de civilisation pour une valeur totale de 350 points maximum (on ne tient pas compte, à ce moment-là, des réductions qu'offre chaque carte). Les joueurs ne sont pas obligés d'atteindre 350 points, mais les points qui restent sont perdus.

Position sur la TSA

1. Tous les marqueurs sont placés sous la colonne 1200 Av. J-C. de la TSA.
2. Si un joueur ne satisfait pas à toutes les conditions nécessaires pour atteindre ce stade, il recule son marqueur sur la TSA jusqu'à remplir ces conditions.

Divers

1. Au début du jeu :
a) aucun bateau n'est sur la carte ;
b) personne ne possède de carte de commerce ;
c) le Trésor est vide.
2. Les joueurs commencent alors un nouveau tour de jeu, comme d'habitude. Bonne chance !

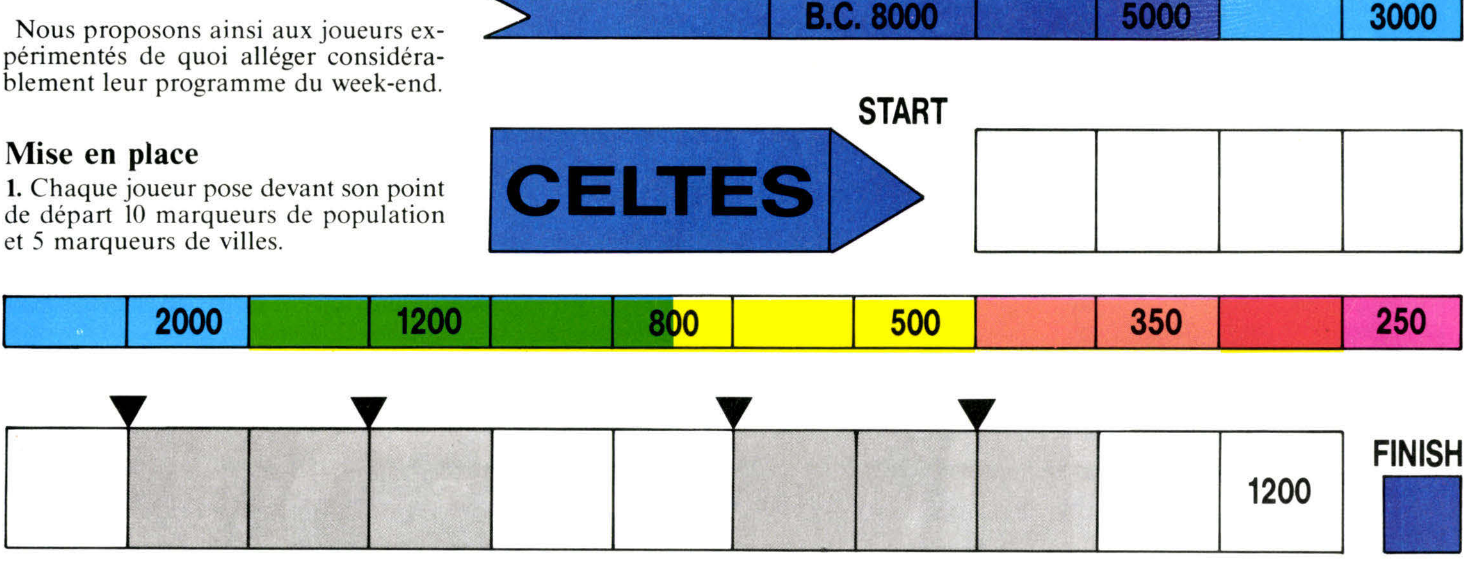
VARIANTE 2 : NOS AMIS LES CELTES

L'Asie, sur le plateau de jeu, offre un développement territorial très restreint, en concurrence directe avec les Assyriens, sur les bords de la mer Noire ; cette civilisation est ainsi, hélas ! très peu jouée.

C'est pourquoi nous vous proposons d'utiliser les pions de l'Asie (puisque vous les avez payés !!) afin d'introduire un nouveau peuple : les Celtes.

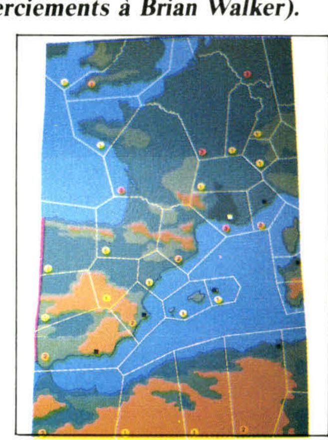
Leur point de départ sera le coin supérieur gauche de la carte, là où est placé le logo de Civilization. Séparer cette grande région en deux (au niveau du i central de Civilization), la province de gauche pouvant accueillir deux pions de population, et trois pions pour celle de droite.

Enfin, recopiez ou photocopiez la table de succession ci-dessous, et placez-la tout en haut sur la table de succession archéologique. De cette manière, le joueur choisira ses cartes "civilisations" en dernier, inconvénient compensé par une table de succession avantageuse.



Pierre-Bertrand Ducaroir

Variantes de Ben Butterworth et Ted Kendrick (copyright Games International ; remerciements à Brian Walker).



Avalon Hill édite un kit d'extension permettant de rajouter un module "ouest" à la carte. Il comprend, entre autres, de quoi loger éventuellement vos Celtes.

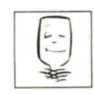
Meilleurs Voeux
pour 90

que cette nouvelle année soit pour tous les abalophiles une année judicieusement "cadeaux".

PMG 60 11 77 66

LE JEU D'abalone®

Casse-tête



MON BEAU SAPIN...

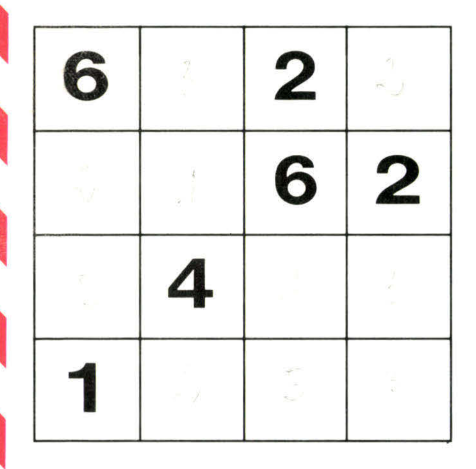
Le prix de chacune de ces décorations de Noël est calculé selon la logique quelque peu étrange du fabricant. Trouvez cette logique pour établir le prix du dernier sapin.



CARRÉ DE DOUZE



Placez un chiffre (pas de zéro) dans chaque case vide de la grille afin que chaque carré de 4 cases contienne des chiffres dont la somme est égale à 12.

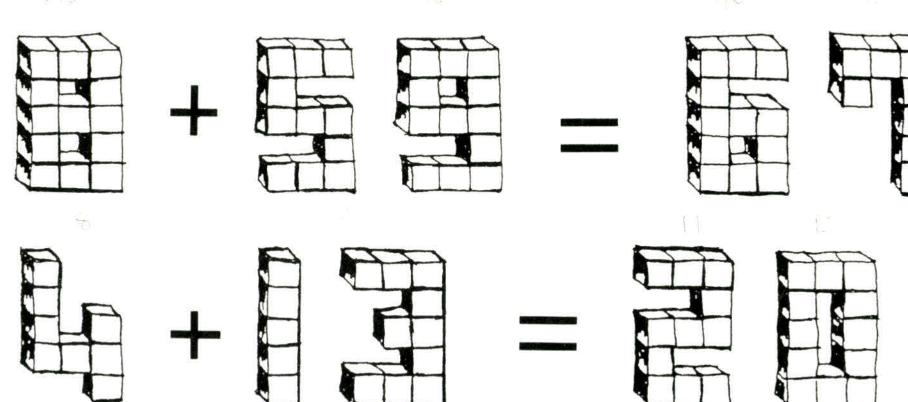


6		2	
		6	2
	4		
1			

ÉGALITÉS MULTIPLES



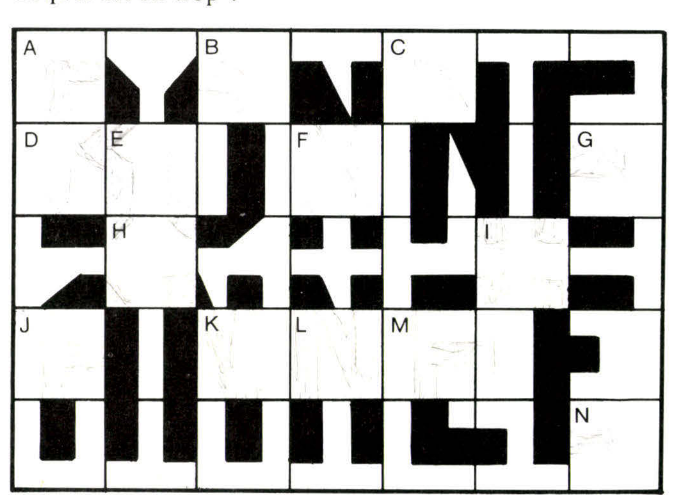
La première égalité est numériquement juste. La seconde, numériquement fausse, est graphiquement juste dans la mesure où il y a le même nombre de cubes de part et d'autre du signe =. Formez une troisième égalité qui soit numériquement juste et qui ait le même nombre de cubes de part et d'autre du signe =. Par ailleurs, pour corser un peu l'affaire, faites en sorte que le nombre à droite du signe = ait autant de cubes que le nombre qu'il représente. Tous les chiffres seront de forme identique à ceux donnés.

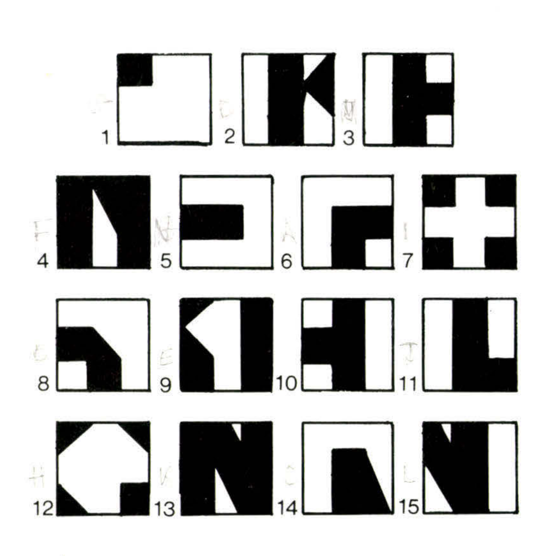


JOYEUSE FÊTE !



Quatorze carrés manquent pour compléter le message. Lequel est en trop ?





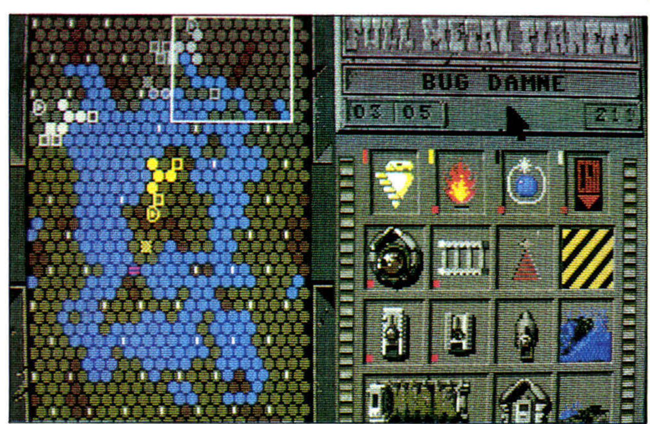
Solutions page **88**

Bernard MYERS

LE JEU MICRO DU MOIS

Full Metal Planète

L'un des meilleurs jeux de stratégie de l'an dernier passe du plateau au micro. Trahison ? Non, l'Esprit est sauf et la Forme passionnante. Paradoxe : il ne manque à ce support magnétique que le charme des pièces de plomb...



Full Metal Planète sur Atari ST

Une planète bizarre, aux marées imprévisibles, couverte de minerai rare et cher. Quatre compagnies d'exploitation, armées jusqu'aux dents. Des engins de combat et d'extraction divers, affectueusement baptisés "gros tas" ou "crabe", ou encore "pondeuse météo".

Un système de jeu entièrement basé sur la stratégie et la tactique, excluant totalement la chance. Voilà en gros ce qu'est Full Metal Planète, le jeu, qu'il soit micro ou plateau. (Voir J&S n °54. Bug Damné, testeur, attribue volontiers, et devant témoins, la note exceptionnelle de ♥♥♥♥.)

Full Metal Disquette ?

Comment restituer sur micro l'ambiance si particulière du jeu de plateau ? Nul ne sait comment Hitech y est arrivé. Reste que ça marche et que les auteurs du jeu original ont vu et approuvé. Le soft propose exactement ce que vous trouvez dans la boîte du jeu de plateau : le matériel, les règles. Tout est ri-gou-reu-se-ment, scru-pu-leu-sement conforme. Il sera en particulier impossible de tricher au temps : passé les trois minutes fatales, l'ordinateur passe automatiquement la main. Tant pis pour vous si vous êtes lent. De même, et comme aux échecs, toute pièce est définitivement jouée. Pas possible de gruger la bécane.

Full Metal Compet' ?

Deux motivations différentes vous guideront pour l'achat du soft, qui est, de toute façon, une obligation. Vous ne jouez pas à FMP mais vous aimez les wargames (les puristes hurlent, mais le message passe). Dans ce cas, FMP-Micro est parfait. Lisez soigneusement les règles (on hésite à parler de "manuel") et lancez-vous. La manipulation des pièces est facile, la gestion du jeu est accueillante. Si tout va bien, au bout de quatre parties, vous irez acheter la version plateau.

Possibilité n °2 : vous possédez le jeu DONC vous êtes un adepte. Après quelques manip' ratées (et frustrantes, car dévoreuses de temps), vous retrouverez avec plaisir votre jeu favori, point trop défiguré. Vous ne jouerez pas pour gagner (il suffit de "bétonner" ; encore que...) mais pour "étudier" des situations difficiles. Bref, l'ordinateur est un bon entraîneur pour la "compétition", à l'arbitrage incontestable.



FMP sur Atari ST

Full Metal Tripette ?

Comment joue la Bête ? De manière très agressive, en fonçant littéralement dans le Gros Tas. Au risque, hélas, de se faire massacrer et de négliger le minerai. Les "joueurs" informatiques font de grosses bourdes (laisser une barge à portée de tir...) mais leur agressivité est extrêmement gênante, surtout si on joue dans une zone fréquentée.

Pour schématiser, le soft possède la même faiblesse que les machines d'Échecs : la myopie, très bonne vision "tactique" du court terme assortie d'une absence de vue straté-tra-gique du long terme. Ne jetons pas la pierre au micro. Si le mécanisme de FMP est simple, la multiplicité des options offertes rend déjà un tour de jeu difficile à gérer pour un ordinateur de type Homo Sapiens, dont le développement, dit la notice, a duré quatre milliards d'années. Alors, 16 minables bits, pensez...

Prévoyez large, en temps : une partie à quatre dure trois bonnes heures. Si vous êtes court, sauvez votre partie. Au rayon "agrément", on trouve encore une touche "diplo", pour passer des alliances (respect aléatoire), et un module "personnalisation", pour se faire un p'tit logo. Au fait, initiation au jeu tous les jours au :

Plan d'Enfer, 27 rue du Chemin Vert, 75011 PARIS.
Si vous aimez le plomb...

Pierre GRUMBERG

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : *Hitech Productions, distribué par Infogrames*
Son : *6/10*
Graphisme : *8/10*
Animation : *ça bouge, O.K.*
Originalité : *?*
Nous aimons : *8/10*

FICHE TEST

SIMCITY



Simcity sur Amiga

Comme les pionniers de l'Ouest américain, ba(p)ti(s)sez un village, équipez-le, regardez-le grandir. Construisez des routes, des centrales à énergie, des usines, des ports, des hôpitaux, euh, voilà. Vous êtes le dieu de l'urbanisation. Alleluia !

SimCity est le plus fabuleux jeu de Lego qui existe : non seulement on développe son patelin, mais en plus, IL VIT ! Ses habitants râlent à cause des impôts, du chômage ou du manque de centres commerciaux. Le réseau routier s'engorge quand la population est trop forte. La criminalité et la pollution chassent les éventuels migrants.

Et, chaque fin d'année, vous avez droit au bilan : comment vos administrés vous jugent-ils ? De quoi se plaignent-ils ? A quel secteur donner la priorité dans l'année qui vient ? Et faut-il construire un port, quand on n'a pas accès à la mer ? Mmh ? Le Lego se double d'un jeu de gestion passionnant.

Une Souris et des Hommes

Non, non, pas d'inquiétude à avoir. Pas de tableaux d'exploitations ou de comptes prévisionnels. Le terrain apparaît en vue de dessus. Il suffit de cliquer sur l'icône correspondant aux travaux à effectuer : bulldozer (pour aplanir ou raser un bois gênant), mise en place d'un lotissement, d'un centre industriel, d'une caserne de pompiers, construction de lignes à haute tension, de chemins de fer, d'un stade de 10 000 places...

TOUT est prévu. Dès que votre ville est fondée, elle s'anime, grossit à vue d'oeil, de charmante façon, comme vous l'entendez. Quand on veut contrôler, par exemple, l'influence de la police, il suffit d'appeller un écran sur lequel apparaissent (en couleurs différentes selon la gravité) les zone d'insécurité. Ainsi saurez-vous, à la fin de l'année, où installer votre nouveau commissariat.

Un coup d'œil sur le prix des terrains à bâtir vous donnera des idées pour installer vos lotissements. Gardez toujours des sous pour parer aux éventuelles catastrophes que vous choisirez en début de partie, afin de lui donner un peu de piment.

Éducatif, spéculatif, convivial, SimCity est un modèle de jeu intelligent, à pratiquer à tous âges avec un égal plaisir. Achetez-le.

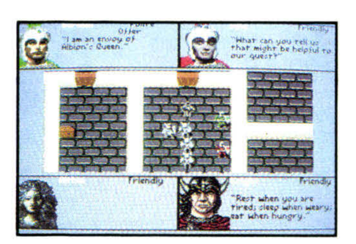
Testé sur Amiga. Disponible sur MacIntosh, PC et C64. Adaptation sur ST (mars 90).

EN BREF
Éditeur : Maxis, distribué par Infogrames
Son : 6/10
Graphisme : 7/10
Animation : 7/10
Originalité : 9/10
Nous aimons : 9/10

MicroScopie

Swords of Twilight (ELECTRONIC ARTS)

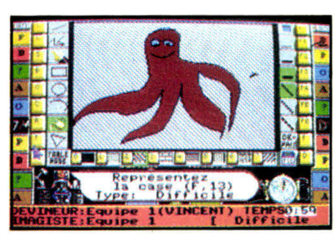
Une aventure à thème rôliste dans un monde médiéval-fantastique. On a l'impression d'avoir vu ça quelque part, mais il faut reconnaître que ça marche très bien. Deux progrès : la possibilité de jouer à trois, chacun des joueurs animant un perso (deux joysticks et clavier), et un choix d'attitudes sympa, permettant d'afficher une trombine de circonstance face à un PNJ (perso non-joueur, comme on dit dans le JdR). Ainsi peut-on sourire aux gentils et insulter les affreux. Ou le contraire, mais c'est plus périlleux. Cette Épée du Crépuscule est assez affûtée pour que vous n'y coupiez pas. Sur Amiga.


S.O.T. sur Amiga

Pictionary (DOMARK)

Ou comment adapter de belle manière un jeu *a priori* inadaptable. Si vous êtes atteint du Syndrôme de l'Éléphant (qui a peur des souris, comme chacun sait), passez votre chemin. Si l'idée de manipuler un mini-Deluxe Paint vous amuse, vous apprécierez. Pictionary est même une excellente manière d'aborder le dessin sur micro. De la vulgarisation techni-graphique de bon niveau sous forme ludique : c'est le "plus" de la version informatique.

Une réserve tout de même : jouer contre l'ordinateur n'a rigoureusement aucun intérêt ; comment cet engin stupide pourrait-il reconnaître la Joconde que vous avez dessinée en moins d'une minute ? Sur Amiga (évidemment !).


Pictionary sur Amiga

Laser Squad (BLADE SOFTWARE)

Les wargames sur CPC sont assez rares : profitez donc de Laser Squad. Vous y commanderez une équipe de combat futuriste à l'assaut d'une villa défendue par des robots. A vous de déployer vos gonziers, sélectionner les armements, diriger votre tir, etc. Pas une seule once d'arcade là-dedans, mais beaucoup de tactique. Laser Squad, par sa conception et son échelle, se rapproche un peu de l'esprit de Squad Leader. Si vous avez envie de vous défouler après un petit scénario... Pour CPC.


Laser Squad sur CPC

Maniac Mansion (LUCASFILM GAMES)

La première oeuvre de Lucasfilm Games, ressortie des cartons suite au succès d'Indy et Zak MacKraken. On retrouve dans ce jeu d'aventure ce qui a fait le succès de ses successeurs : c'est marrant, facile à jouer et on peut animer plusieurs person-

nages. Vous devrez (avec deux potes au choix) sauver votre petite amie des griffes d'un savant fou vaguement extra-terrestre, niché au fond d'un manoir (d'où le titre). Récupérez tout ce qui traîne, et sus ! Pas le jeu du siècle, non, mais sympa. Sur PC.



M.M. sur Amstrad PC 2286

Hillsfar (SSI/TSR)

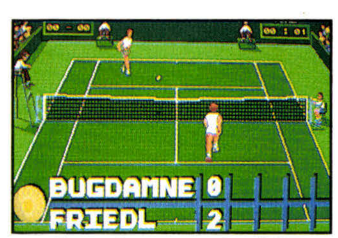
Mon pauvre Gary G., si tu savais ce qu'ils vendent sous le label AD&D... Autant on apprécie Pool of Radiance (malgré son côté fastidieux) et son petit frère Curse of the Azure Bonds, autant on regrette Hillsfar, parodie de JdR mal foutue et répétitive.

On s'y ennuie ferme, même les séquences d'arcade sont ratées. A croire que les programmeurs n'ont jamais vu Barbarian... Si la version PC se sauve grâce au manque de jeux de ce type sur la bécane, les versions ST et Amiga, transvasage intégral, sont indignes de leurs machines d'accueil.

La musique (je sais, on s'en fout, mais c'est pour donner un exemple) sur Amiga ressemble à un choeur de rats anémiques soufflant dans un accordéon moisi. A proscrire.

Great Courts (UBI SOFT)

Sans aucun doute le meilleur jeu de tennis jamais débarqué sur micro. Si le mot "simulation" paraît pour le moins osé (le lob, par exemple, est un coup impossible), la réalisation, l'angle de vue et la "jouabilité" sont parfaits. On peut s'entraîner, affronter des champions ou jouer à deux, avec deux joysticks. Inutile de dire qu'on a alors l'impression d'être sur le court, le son remarquable y contribue. Les hurlements qui s'échappent de la Rédaction de J&S lors de matchs inter-rédacteurs résonnent, paraît-il, jusqu'à Roland-Garros... Sur ST et Amiga.

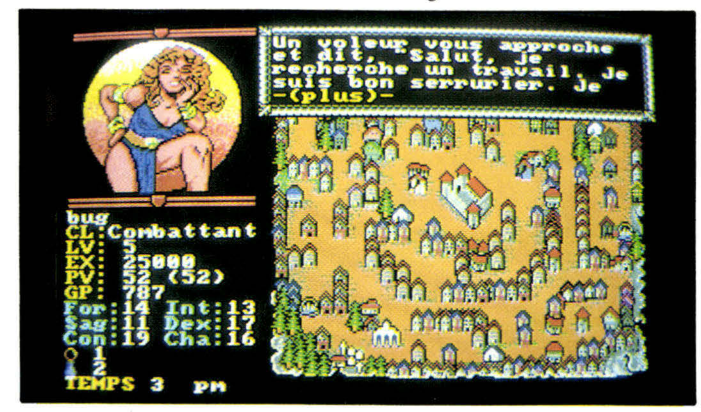


Great Courts sur Atari ST

Lancaster (ACTUAL SCREENSHOTS)

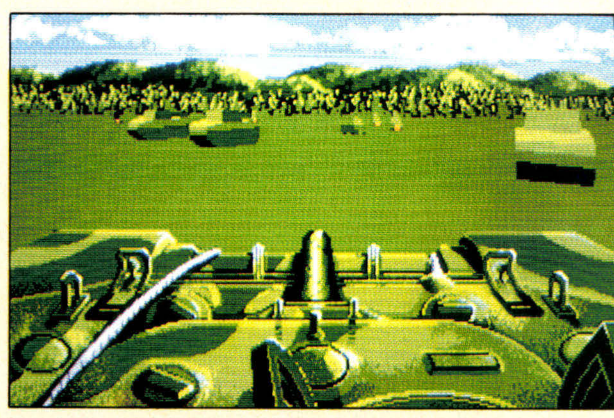
Est-ce là le simulateur "réaliste" du célèbre bombardier british que vous êtes en droit d'attendre après avoir lu la notice ? Que non ! Tout au plus un jeu d'arcade médiocre, où les Messerschmidt se précipitent sur votre pointeur souris (rebaptisé "viseur") avec une belle ardeur suicidaire. Les auteurs de cette escroquerie précisent :

Hillsfar sur Amiga



F I C H E T E S T

SHERMAN M4



Sherman M4 sur Atari ST

Après la division complète de M1 Abrams qui nous est passée sur le corps, on avait un peu oublié la Seconde GM et son matos simpliste.

Loriciel comble le fossé et se fend donc de la première simulation de char française. Non, il ne s'agit pas de Somua, Hotchkiss et autres B (ce qui aurait eu un charme kitsch mais indéniablement défaitiste), mais d'un bon vieux Sherman.

Le jeu propose de commander un peloton de quatre chars et deux jeeps. On peut donner un point à atteindre sur la carte, hop ! un petit coup de pilotage automatique, et tout le monde y va. Facile.

Chaque fois qu'un char est attaqué, il suffit de le sélectionner pour se retrouver dans le cockpit et affronter casemates et blindés teutons. La manipulation du char est d'une élémentaire simplicité, nécessitant à peine la mémorisation d'une dizaine de touches.

C'est d'ailleurs cette simplicité d'utilisation qui fait le charme de Sherman. Pas fastidieux, esthétiquement réussi, ce jeu est une excellente introduction aux logiciels plus trapus, ceux de Microprose par exemple.

Le retour du Cuistre Masqué

Ne revenons pas sur la qualité du jeu. Là où le bât blesse, c'est sur l'aspect simulation et histoire. La notice dit qu'il a fallu huit mois de recherche et que le soft a été conçu avec l'aide d'historiens et de spécialistes militaires. Quand on voit le résultat, on reste perplexe !

Bon, le manuel est plein de bugs historiques, mais c'est excusable (encore que...) et ça ne dérange finalement que Bug Damné. Mais enfin, il suffit d'ouvrir un bouquin pour voir qu'il avait neigé dans les Ardennes pendant l'hiver 1944 ! Alors que le jeu propose une prairie printanière... C'est un détail, direz-vous. Dans ce cas, un désert vert pomme n'eût pas été plus gênant.

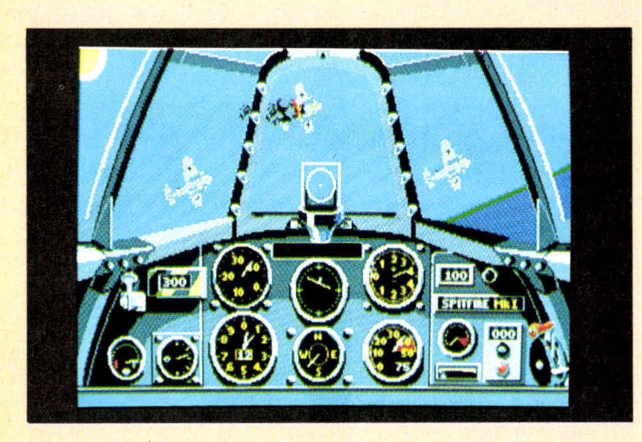
De même, un Sherman, crédieu ! ça possède une tourelle. Qui tourne. Afin que le char puisse tirer dans un autre axe que celui de sa progression. On entend déjà la ritournelle anglo-saxonne : "yeah, c'est un bon jeu, mais mal fini". Tristesse chauvine...

Testé sur ST. Disponible sur Amiga, PC et CPC.

EN BREF
Éditeur : Loriciel
Son : 6/10
Graphisme : 7/10
Animation : 7/10
Originalité : 6/10
Nous aimons : 7/10

FICHE TEST

THEIR FINEST HOUR



Their Finest Hour sur PC

Quatre disquettes, 192 pages de manuel, illustrées en photo. Si les jeux se jugeaient au poids, nul doute que ce soft remporterait la palme spéciale "on en a pour son argent". Quand en plus le contenu est au niveau du contenant (couverture signée John Batchelor : vous connaissez, n'est-il pas ?)...

Their Finest Hour retrace de fort élégante manière les combats aériens de la Bataille d'Angleterre (1940, ignares !). "Jamais autant d'hommes n'ont dû autant à si peu", disait Winston. Bref, le combat oppose la RAF à la Luftwaffe, avec pour enjeu rien moins que l'issue de la Seconde Guerre Mondiale. Cheers !

Satané Emil...

Les erreurs de l'innommable Battlehawks(*) ont été corrigées. Fin des approximations, bienvenue au simulateur. Cette fois, tous les cockpits sont différents.

C'est avec ce genre de détail qu'on séduit le wargamer qui cherche depuis dix ans un jeu micro digne de remplacer sa version, usée jusqu'à la corde, de Air Force (Avalon Hill). Vous pourrez piloter avec bonheur HUIT coucous différents - du Spit au Me-109 Emil, en passant par le 110 et tous les bombardiers allemands-, en solo, en formation...

Grand Cirque sur disquette

Nouveauté, le jeu permet le bombardement stratégique, en formation, avec vue depuis depuis les différents postes (mitrailleurs, bombardier, pilote...), et enregistrement caméra de la mission. Les scénarios peuvent être inclus dans une campagne, ce qui fait qu'on passe du niveau tactique au niveau stratégique, si l'on aime les travaux de longue haleine.

Their Finest Hour ("leur plus haut fait"), est non seulement un jeu d'une grande richesse mais aussi une manière intelligente de faire un peu d'histoire. Et aussi (hélas ?) de perfectionner son anglais, car le manuel n'est pas traduit. Mon épouvantable cuistrerie (eh oui !) me force à noter quelques erreurs historiques dans le manuel. Tout le monde s'en fout, d'accord. Avertissement : les possesseurs de configurations anciennes (XT CGA...) ne goûteront pas ce jeu à sa juste valeur... Dommage.

Pour PC. Versions ST et Amiga en cours d'adaptation.

(*) Voir J&S N° 59.

EN BREF

Éditeur : Lucasfilm Games
Son : 5/10
Graphisme : 7/10
Animation : 8/10
Originalité : 6/10
Nous aimons : 8/10

"Nous avons décidé de figurer des missions imaginaires, afin de ne pas heurter les hommes et les familles qui ont pris part aux vraies". On conçoit aisément qu'ils auraient pu être vexés. Descendu (en flammes) sur Amiga.



Lancaster sur Amiga

Chicago 90 (MICROIDS)

Comment coincer cette satanée bagnole rouge ? A l'aide de six voitures de police, guidées par pilotage automatique ou manuel. On dispose en permanence d'un radar figurant la ville et la position des voitures. Et quand on en a marre, on peut aussi jouer le bandit. Ce jeu de gendarmes et de voleurs est rigolo et bien plus futé que la plupart des jeux de conduite ordinaires. Dommage que la convivialité ne soit pas aussi poussée que l'intérêt : la conduite des voitures n'est pas évidente et nécessite un entraînement rigoureux. Pour les as du joystick. Pour Amiga, ST, PC, CPC et micros Thomson.

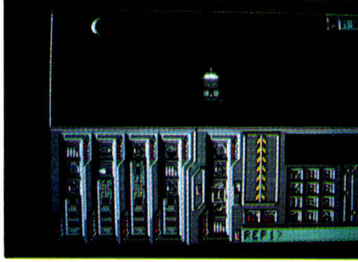


Chicago sur Amiga

Dark Century (TITUS)

Le premier jeu jamais paru en image de synthèse (c'est-à-dire ni sprite, ni vectoriel surface pleine, comme dans les simulateurs). Vous devez contrôler de charmants minitanks programmables qui foncent à fond de tourelle sur un espace désolé. Attention : ça nécessite un bon moment de mise en route.

Les impatients apprécieront plutôt la conduite manuelle, ses bruitages étonnants et son époustouflante rapidité. Une curiosité à voir avant d'acheter. Sur ST, Amiga, PC et CPC.



Dark Century sur Atari ST

Le Fétiche maya (SILMARILS)

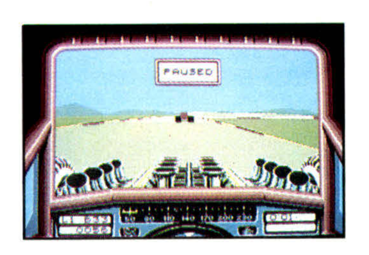
Retrouvez votre vieux prof disparu en cherchant un mystérieux fétiche. L'animation est correcte, il y a de l'action, du baston, du commerce, de belles images, même une séquence de conduite en jeep. Mais il manque un tantinet à cette aventure la magie et le mystère de l'univers précolombien. Comme pour beaucoup de jeux de ce genre, il faut savoir passer quelques heures sur son micro avant de se s'investir complètement. Si vous êtes patient... Sur ST, Amiga et PC.

Le Fétiche Maya sur Atari ST

Vu et prévu en vrac



• **Astérix, le coup du Menhir (Coktel Vision/Nathan)** est l'adaptation micro du dessin animé. Ca s'adresse plutôt aux jeunes. Si votre petiot a aimé le film... Vu sur ST.



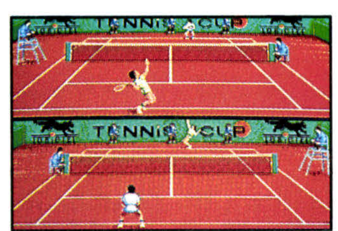
• **Stunt Car Racer (Microstyle/Microprose)** est une vertigineuse course de voiture en 3 D. A jouer à deux en reliant deux ordinateurs. Vu sur ST. Disponible sur PC, ST, C64 et Spectrum.



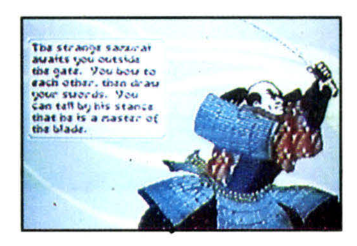
• **Alphakhor (Loriciel)** est un jeu d'aventure médiéval-fantastique dédié au CPC.



• **Le coffret Star Wars** est sorti des usines Domark. Vous y retrouverez les trois volumes d'arcade tirés (avec plus ou moins de bonheur) de la série de George Lucas. Le numéro 1 reste le plus réussi. Vu sur Amiga, ST, CPC et C64.



• **Tennis Cup (Loriciel)** monte au filet des simulations de tennis. Mieux que Great Courts ? Hé, hé, pas impossible... Attendons un peu.

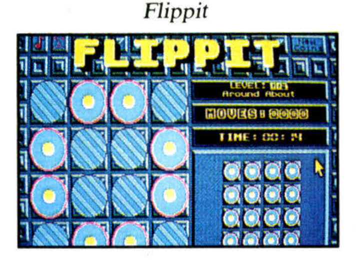


• **Samurai (Microprose)** traite en gros du même thème que Lords of the Rising Sun (Cinemaware). En janvier, sur PC.

• **Le STOS (Mandarin Software/Jawx),** ou ST Operating System, langage de création de jeu sur Atari, est enfin revenu chez nous en version française. Pour ST, évidemment.

• **Pinball Magic (Loriciel)** s'annonce comme un des plus chouettes flippers jamais vus sur micro. Pour retomber en enfance. Vu sur Amiga.

Flippit



• **Flippit (Mandarin Software)** est un casse-tête dont le but est de retourner complètement un tableau de pions. C'est pas très spectaculaire mais hyper ardu : si vous aimez vous prendre la tête... Bientôt sur ST et CPC.

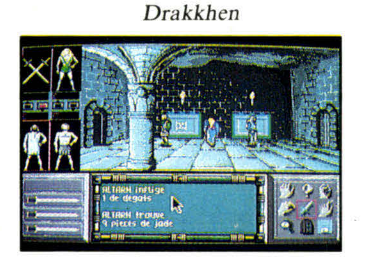


• **Jumpin'Jack Son (Infogrames)** est un jeu d'arcade au thème émouvant : le rejeton de Jumping Jack (Flash) doit y sauver le Rock'n Roll. Ah ! s'il était arrivé plus tôt... Annoncé sur ST.

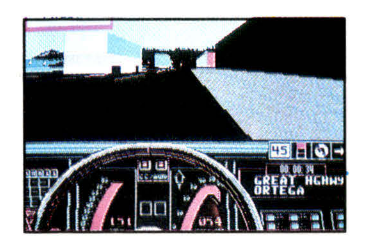


• **Skidoo (Tomahawk)** vous propose un rallye en moto-neige dans le Nord canadien. Pour les amateurs de sensations fortes et hivernales. Plus réussi que son prédecesseur, African Raider. Sur ST, Amiga et PC.

Drakkhen



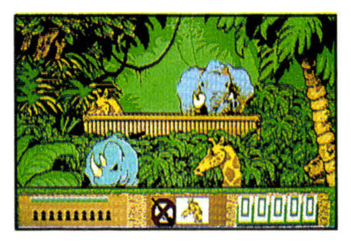
• **Drakkhen (Infogrames),** le jeu d'aventure, supervisé par Gary Gygax, est en cours de finition et sera sorti quand vous lirez ces lignes. Test dans notre prochain numéro.



• **Vette ! (Spectrum Holobyte)** devrait être à la Chevrolet Corvette ce que Falcon est au F-16. D'ailleurs, les auteurs sont les mêmes. Pour l'instant, ça tourne sur PC-CGA. C'est-à-dire : attendons.



• **Iron Lord (Ubi Soft),** que nous vous avons présenté il y a trois mois, (voir J&S n° 1. NF) est enfin sorti de son donjon. Mieux vaut tard que jamais...

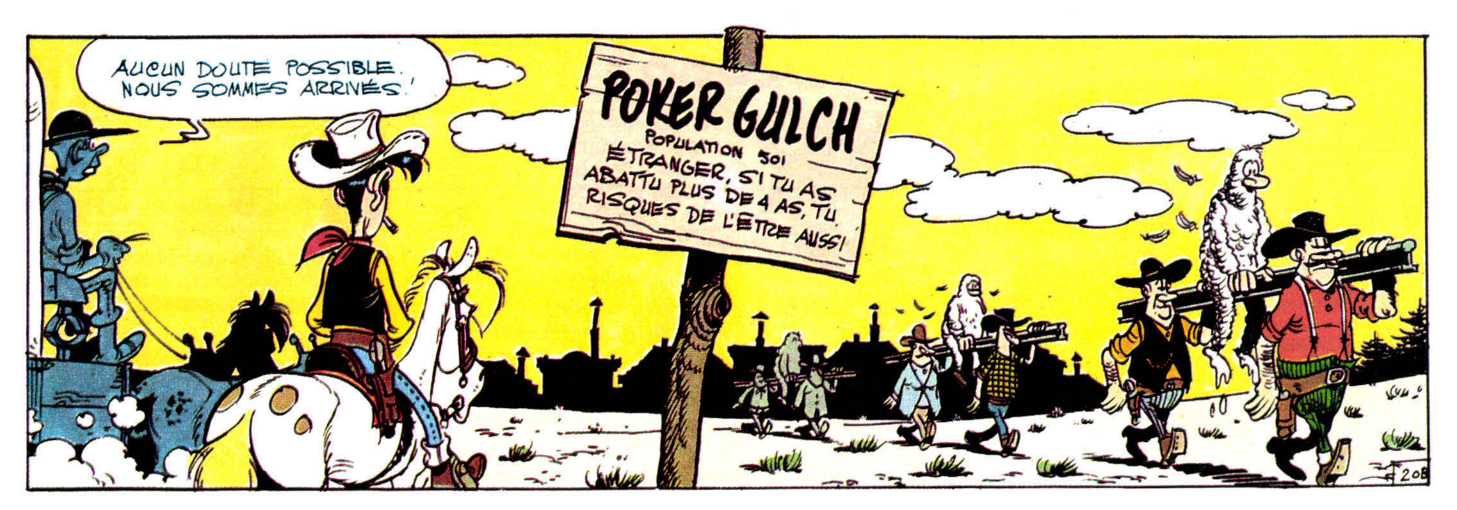


• **Gun Stick** est la réponse **d'Ubi Soft** au West Phaser de Loriciel et au Magnum de Virgin. La micro devient une armurerie ! Disponible sur CPC et PC. A propos de West Phaser, Loriciel sort un nouveau jeu, **Crazyshot,** concentré de stand de tir pour micro. Vu sur ST.


CAMEL
Aventure
CAMEL AVENTURE : DES SERVICES SUR L'AVENTURE.
TAPEZ 36.15 CAMEL.

TRICHER

Manipulations, cartes truquées,
dés pipés, jeux de regards,
guerre psychologique ou manches fourre-tout... :
l'éventail des techniques est illimité.
Bien sûr, chers lecteurs,
vous n'êtes pas de la race des faisans :
ne soyez pas non plus de celle des pigeons !



En compétition ou simplement en famille, pour la gloire, l'argent ou pour du beurre, la triche est partout : l'occasion fait le larron... Après avoir torturé nos chroniqueurs et quelques autres spécialistes, nous voilà en mesure de vous révéler des exemples de tricherie, des mesures radicales pour l'éviter, des confidences de tricheurs, et aussi de rares cas où tricher fait partie de la règle.

TRICHE ET MAT

Dernière ronde d'un tournoi open. Duchmol et Pignouf ont tous les deux cinq points sur six, tout comme une dizaine d'autres joueurs, et doivent s'affronter. Ils savent, l'un comme l'autre, qu'il n'y a que cinq prix à gagner, et que seuls les joueurs avec six points sur sept en bénéficieront.

Si Duchmol et Pignouf sont assez trouillards pour ne voir l'avenir qu'en termes de défaite ou de partie nulle, assez fauchés pour avoir un besoin urgent de "fraîche", et qu'ils ignorent ce qu'est l'amour-propre, s'offre à eux la possibilité d'un arrangement de margoulins.

Avec un minimum de talent pour jouer la comédie et ne pas éveiller les soupçons de l'arbitre, Duchmol peut se laisser battre par Pignouf (ou l'inverse) et les deux lascars pourront se partager l'argent du prix obtenu par Pignouf (ou

Duchmol). Bien entendu, ils n'auront que la moitié de ce qu'ils auraient eu en gagnant honnêtement, mais ils sont ainsi assurés de ne pas rentrer bredouilles.

D'autres cas de tricherie échiquéenne sont moins sordides et moins fréquents. Un incident amusant, quoique tragique pour le tricheur, émailla le Championnat de France 1980.

Comme toujours dans ce genre d'occasions, une librairie spécialisée tient son stand, avec en première ligne tous ses livres de théorie des ouvertures. L'un des joueurs du National est alors intrigué, au début d'une partie, par une absence prolongée de son adversaire. Un coup d'oeil, et il aperçoit de loin le dos de celui-ci, penché sur le rayon incriminé.

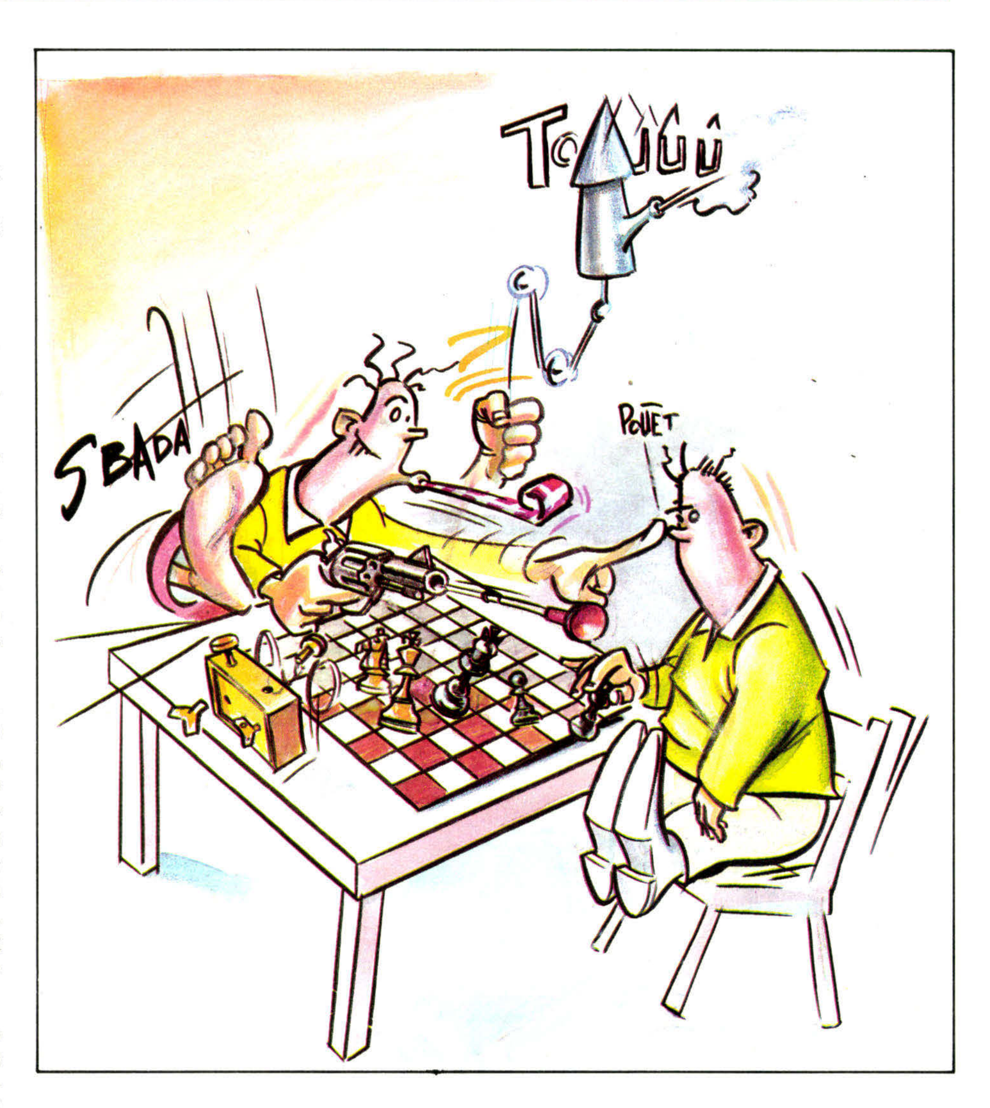
Une idée géniale, et audacieuse, lui vient alors. Il se dirige à pas de loup derrière le tricheur, entoure de ses bras, brusquement et avec force, l'ensemble "joueur plus livre" (ouvert, bien entendu, à la page de la variante qu'ils étaient en train de jouer), et transporte le tout à la table de l'arbitre ! Celui-ci n'a plus qu'à constater l'infraction, à infliger une défaite au lecteur assidu, et à l'envoyer devant la Commission de discipline de la Fédération.

Les joueurs d'Échecs sont unanimes pour dire qu'une partie se perd le plus souvent à cause des nerfs. l'arme psychologique est donc de mise, même si ce n'est pas à franchement parler de la triche... le maniement des pièces, un comportement désagréable : tout est bon pour agacer l'adversaire.

La triche commence réellement lors des "arrangements" : quand la partie est renvoyée au lendemain, le dernier coup n'est pas joué, mais ajourné, inscrit sur un bulletin, enfermé dans une enveloppe...

En "blitz", il est encore plus facile de tricher : chaque joueur dispose de cinq minutes, ce qui rend possibles tous les coups inutilisables aux Échecs parce que maladroits et apparents. La manipulation illégale des pièces est aisée parce qu'à cette allure, l'adversaire n'a pas le temps de bien mémoriser les positions...

Le coup de triche le plus fabuleux reste celui de la pendule. Albert voit aux pendules qu'il ne lui reste que six secondes à jouer, et qu'il est le plus près de "tomber". Au moment où son drapeau tombe, il saisit rapidement la pendule, sise à sa droite, de la main gauche, et d'un mouvement tournant qui déplie son bras, montre SA pendule en criant "tombé !" : l'adversaire croit voir son propre cadran et capitule...



AVOIR LA MAIN LOURDE

Avec le temps, avec le temps, va... Un repenti de la triche au Tarot se confie...

"Lors d'un tournoi en donnes libres, j'avais repéré que j'allais jouer, à la table suivante, avec un monsieur d'un certain âge.

Me distribuer une main de chelem était pour moi un jeu d'enfant, mais risquait d'éveiller les soupçons de gens mal intentionnés (!), d'où l'idée de le faire distribuer par notre grand-père, qui donnait avec une régularité de métronome. Le moment venu, je constatai avec stupeur que le jeu qu'était en train de me donner mon complice malgré lui, était... complètement blanc ! La chance avait changé de camp et le chelem allait être déclaré par un adversaire.

Je décidai alors de glisser discrètement une carte dans le jeu du grand-père, appliqué à distribuer. Je me mis à compter ostensiblement mes cartes : pas de doute, je n'en avais que dix-sept :

— Monsieur, je m'excuse, mais vous avez fait fausse donne.

— Comment ? Voilà plus de cinquante ans que je joue au Tarot, et je ne fais jamais de fausse donne !

J'insiste pour qu'il compte ses cartes : il en a bien une de trop. A ce moment, il découvre son jeu, puis le Chien : quelle stupeur ! Je n'avais pas fait dans le détail : le chelem était en béton.

Je compatis à la peine de l'infortuné grand-père (regrettant LE jeu de sa vie), tout en reconnaissant que je l'avais échappé belle."

DAKAR, TON UNIVERS IMPITOYABLE

Sur le thème de "L'arroseur arrosé", il arrive que les arrangements soient parfois eux-mêmes truqués. Une scène de double tricherie s'est déroulée au cours du Championnat du Monde 1984, à Dakar. Peu avant la partie, un Sénégalais, bien placé, va trouver son adversaire ivoirien et lui propose un "arrangement", qui consiste à perdre volontairement. Pour cela, il fait appel aux bons sentiments, à savoir la soli-

darité africaine. L'Ivoirien commence par refuser, mais finit par accepter une partie nulle.

L'Ivoirien joue tranquillement, mais plus la partie avance, et moins il est question de nulle : le Sénégalais fait une dame, et gagne la partie.

Le perdant conteste alors la validité du résultat, mais pas à cause de ce qui précède : en fait, son adversaire avait joué deux fois de suite !

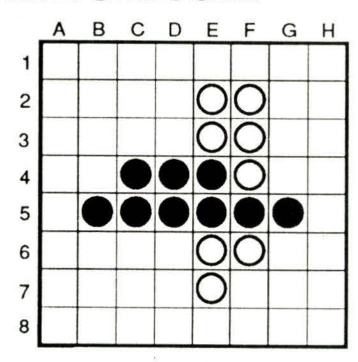
DRÔLES DE DÉS

Au backgammon, le tout-venant de la triche consiste à déplacer les pions dans un moment d'inattention de l'adversaire : garder dans sa main un pion frappé pour le ressortir deux coups plus tard, quand l'adversaire s'est découvert ; essayer plusieurs mouvements pour finalement revenir à une position qui n'a rien à voir avec celle de départ....

Plus technique : la triche avec des dés truqués. Les dés aimantés vont de pair avec les barres métalliques. Le seul moyen de repérer l'arnaque, c'est de poser sur le jeu un objet métallique, par exemple une cuillère. Si elle tourne, c'est mauvais signe !

Les "doublards" sont des dés très spéciaux : il n'y a que des 6, des 5 et des 4 sur les six faces, ce qui est très pratique pour la "course". De toute façon, l'adversaire ne voit que trois faces ! Les "doublards" sont escamotés dès qu'il n'est plus utile (et qu'il devient dangereux) de s'en servir. (Pour plus de détails sur les dés truqués, voir page **36**).

ERRARE HUMANUM EST, PERSEVERARE DIABOLICUM



Au Go, il n'existe que de très rares cas de triche caractérisée. Le plus souvent, il s'agit de perversion des règles du jeu. Cependant, on a déjà vu des joueurs sortir un pion de leur manche...

Pour tricher à Othello, il suffit de se tromper en retournant les pions.

Un joueur peut aussi essayer un coup illégal. Comme lors du match France-Italie, en 1985. Un joueur italien, dans la position du diagramme, a joué G6 (avec les blancs), et retourné F5, comme si le pion E4 était blanc. Son adversaire, occupé à noter le coup, ne s'est aperçu de rien, ce n'est que plus tard, à l'analyse, qu'il a découvert la supercherie.

OU BLANC-BONNET N'EST PAS BONNET-BLANC

L'utilisation de codes est très répandue dans les jeux de cartes : en communiquant à son partenaire des informations sur son jeu, on réduit la part de hasard.

A la belote contrée, la convention de triche, qui peut aussi devenir une convention d'annonce, et dont personne ne s'est jamais aperçu (aux diresc de son utilisateur), consiste à inverser couleur et contrat : "80, Pique" signifie : "J'ai le Valet", et "Pique, 80" : "Je n'ai pas le Valet". Évidemment, la convention une fois établie, il ne faut pas en changer en cours de partie.

Les mimiques voyantes (frapper violemment la carte d'appel..) sont couramment utilisées, mais souvent par des amateurs : pour le pro, un clin d'oeil suffit. D'ailleurs, la frappe de la carte est maladroite, car cela informe aussi les adversaires. On peut aussi tricher au décompte des points. Ce n'est utilisable que si l'adversaire est novice au point de ne pas savoir compter.

Une paire française de Bridge a été accusée d'utiliser le principe de "l'ascenseur" : ses membres annoncent leur jeu en tenant leurs cartes à différentes hauteurs, entre la table et le visage.

Les partenaires d'une autre paire, anglaise cette fois-ci, indiquaient le nombre de Coeurs dans leurs mains en tenant le jeu avec plus ou moins de doigts sur l'éventail des cartes...

LE PARAVENT DE LA SÉRÉNITÉ

Pour donner une meilleure image du Bridge, et donc éviter les possibilités de tricher, les Suédois ont inventé, au début des années 1970, une boîte à enchères. Celles-ci se faisant en silence, les joueurs ne peuvent plus désormais contester l'intonation ou la prononciation des adversaires.

Mais c'est le président de la Fédération mondiale, James Ortiz Patino, qui a permis le développement de l'ultime rempart contre la triche : le paravent était né !

Le principe en est lumineux de simplicité, et redoutable d'efficacité : on ne peut plus voir son partenaire, ce qui évite bien des mimiques ou autres codes. La trappe du milieu permet le passage du chariot à enchères et le jeu de la carte. C'est au Championnat du monde en 1975, aux Bermudes, qu'apparurent les paravents.



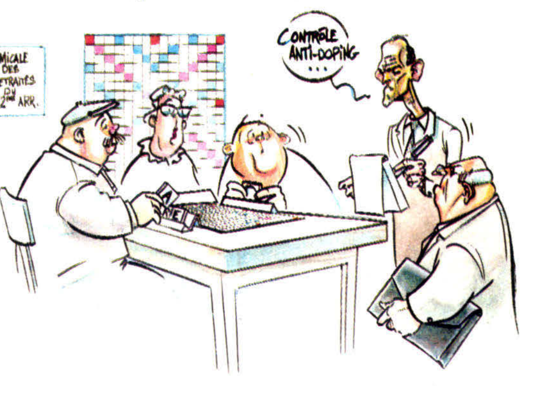
Seul problème : ils ne descendaient pas jusque sous la table ; une paire italienne en profita pour se décocher nombre de coups de pied. L'année suivante, l'oubli était réparé, et aujourd'hui, le paravent est obligatoire dans toutes les grandes compétitions, tout au long de l'épreuve.

PRÉPAREZ VOS MOUCHOIRS

Les parties de Scrabble en duplicate réservent parfois bien des surprises : les succès de certains tricheurs résultent plus de l'aplomb et de l'à-propos de leurs magouilles que de la réelle volonté de nuire. C'est dans ces moments-là que les autres joueurs, honnêtes, sont partagés entre l'admiration et la rage impuissante !

En duplicate, on peut faire autant de bulletins que l'on désire, mais à la sonnerie, il ne faut en lever qu'un seul. Plus question de changer de billet, ni de gribouiller sur celui que l'on tend au ramasseur... Prenons un exemple (véridique) : les solutions possibles sont "dérodera" et "dédorera". M. X hésite, il ne sait pas lequel de ces mots est bon, ou si les deux sont corrects. Il remplit donc deux bulletins, et attend la sonne-

rie. Lorsque celle-ci retentit, il lève au hasard "dérodera", et regarde ce que son voisin, très bon scrabbleur, propose. Il constate avec angoisse que le bulletin voisin porte l'autre solution. "C'est un bon joueur, il doit avoir raison", pense notre tricheur.



Que faire, pour intervertir les bulletins, alors que le ramasseur s'approche ? Sans se démonter, M. X peste contre ce rhume qui le gêne, pose son bulletin sur la table pour de la même main sortir son mouchoir. Pendant qu'il se mouche (sans succès !), il saisit de l'autre main le bulletin "dédorera", qu'il pense être le seul valable. Tout cela en un tournemain, au nez et à la barbe du ramasseur, qui n'a pas remarqué la substitution...

Il existe un bon "remède" contre les copieurs : le faux bulletin. Se sentant observé, Isidore rédige, très lisiblement, un premier bulletin avec la solution. Son observateur fait le même bulletin de son côté. A 30 secondes de la fin, Isidore chiffonne le premier bulletin et en remplit un autre à la va-vite, avec une solution fausse mais plausible, et plus chère.

Le copieur rectifie aussi. A la sonnerie, Isidore lève le bulletin chiffonné, une fraction de seconde après le copieur, qui est piégé.

LA TRICHE LÉGALE

La triche dans les jeux de rôle... Est-ce que cela existe seulement ? Si oui, c'est dans un sens très limité. La "cuisine" du Maître de Jeu (MJ, pour les initiés), ne regarde que lui. Il pourra éventuellement altérer les règles, ou changer le scénario, si cela sert l'aventure qu'il est en train d'animer.

Les "bidouillages" de jets de dés, que les joueurs commettent régulièrement, bénéficient des mêmes circonstances atténuantes : dans le fond, ils servent le récit, en évitant une excessive mortalité des héros.

Sorti de la triche "institutionnelle", il reste la triche "légale" : comment, en profitant de lacunes dans les règles, rendre son personnage beaucoup plus puissant qu'il ne le devrait. Quand cela prend la forme de séances de "gonflette" entre les parties, on peut y remédier, en vérifiant les feuilles de persos. Par contre, quand cela intervient en jeu, avec la complicité ou non du MJ (le genre à avoir la main lourde sur les objets magiques), ce n'est plus de la triche... Puisque le MJ est le maître de ce qui se passe à table. S'il est assez maladroit pour laisser naître un Gros Bill* "légal", tant pis pour lui !

(Gros Bill : désigne affectueusement un personnage possédant la cervelle d'un canari et la puissance de feu d'un porte-avions nucléaire).*

UN PETIT "POKE" ?

Tricher avec un ordinateur ? *A priori* impossible : c'est lui qui gère le jeu de l'humain. Pourtant, les jeux micro n'échappent pas à la règle : puisque le programme est incorruptible, il suffit de... changer le programme : "déplomber" la disquette, (c'est illégal mais couramment pratiqué), puis accéder au listing, et repérer les lignes où se cachent les solutions ou les vies attribuées au joueur. Une petite commande (Poke) issue du langage Basic, et un léger bidouillage permettront de modifier le listing.

Autre possibilité : à l'aide d'un éditeur de secteur, rechercher dans le programme l'octet correspondant à la bidouille à effectuer et en changer l'intitulé. Hop ! à moi les vies infinies, l'aventurier invincible, etc. Sur certains programmes piratés, le cheat mode (mode de triche) vous est carrément proposé en option. C'est souvent, il faut l'avouer, la seule manière de terminer un jeu d'arcade.

Si vous voulez impressionner vos potes aux échecs, rien ne vous empêche de modifier votre version de Sargon ou Chessmaster (en déconnectant la bibliothèque d'ouvertures, ou en lui faisant jouer votre partie favorite). Évidemment, ça n'a qu'un intérêt limité.

Il est certain qu'un catalogue complet des triches et magouilles dans vos jeux favoris n'est pas près d'être réalisé : il tiendrait autant de place que l'Encyclopaedia Universalis, si toutefois tous les tricheurs acceptaient de dévoiler leurs trucs. Et l'intérêt en serait bien minime, puisqu'une fois que tout le monde sait comment on fait, plus aucun joueur ne peut avoir d'avantage en trichant... Vous l'avez compris, la triche ne peut vivre que du mystère, et c'est le rôle du tricheur que de ne pas révéler ce qui, à l'extrême limite, le fait vivre.

Annette LACOUR, avec la collaboration de la Rédaction, des pigistes, et d'autres, qui ont préféré rester anonymes.

Héros et Zéros

Au cinéma, on ne fait pas dans la dentelle : les tricheurs se partagent en deux catégories, aussi distinctes que le sont* Batman *et* Elephant Man*...

Le héros de la triche est celui qui contourne les lois pour son avantage ou celui de son entourage, mais en respectant l'ordre moral du spectateur : dans *L'Arnaque*, Paul Newman et Robert Redford trichent, ô combien ! en montant un gigantesque bluff, mais c'est pour ruiner un dangereux et richissime gangster. Ouf ! la morale est sauve.

Robert Mitchum, le faux curé de *5 Cartes à abattre*, triche pour punir les tricheurs.

Et en plus, ces tricheurs de pellicule sont sympathiques, comme Michel Simon dans *Fric-Frac* ou Raimu dans *Marius*, quand ils ne sont pas beaux comme Newman... ou drôles comme les Marx Brothers dans *L'Explorateur en Folie*.

Les zéros sont, eux, beaucoup moins agréables à regarder. Le film *Tricheurs* en dresse un portrait morne et désabusé. Jacques Dutrons et Bulle Ogier ne trichent que par désespoir, face à une fatalité qui les écrase. Ils ne trichent pas pour gagner et vivre, mais pour perdre et mourir...

Marc ESQUERRÉ

Poker Menteur...

De tous les jeux, c'est le poker qui est le plus souvent associé aux tricheurs : les westerns ont largement contribué à donner aux joueurs de "poke" une image de truands. Avant d'en arriver là, voici quelques exemples de triche au poker, des plus simples qui ne nécessitent pas l'habileté d'un illusionniste, aux plus techniques.

(Pour plus de précisions sur les règles des différentes variantes du poker, voir J&S n° 15).

Quand on joue avec un "associé", le plus simple est de communiquer des informations sur son jeu par un système de codes. Assis l'un à côté de l'autre, Hector et Zébulon pratiquent la "fourchette". A la donne, Hector reçoit un bon jeu. Un coup de genou discret à Zébulon indique que c'est ce dernier qui doit ouvrir, même si son jeu n'en vaut pas la peine. Les joueurs suivants misent chacun 100 F. A son tour, Hector va relancer à 400 F, l'intérêt étant d'augmenter la mise au tour suivant, si les autres le suivent. Sinon, il gagne de toute façon.

Si jamais Hector et Zébulon ne sont pas côte à côte, ils peuvent communiquer par d'autres codes : dire "passe" ou "je passe", "parole", "allons" ou "suivant" ; chaque mot indique un jeu différent : deux Valets, deux Rois....

La position des mains sur les cartes, et donc le nombre de doigts qui tiennent le jeu, le fait de miser avec deux jetons de 50 (mauvais jeu) ou un jeton de 100, ont la même fonction.

Mais ces armes sont à double tranchant : si un autre joueur les perce à jour, plutôt que de s'écrier "Tricheurs !", il peut utiliser ce système d'informations à son profit...

Quand on triche à plusieurs, il est important que celui qui distribue n'ait pas le bon jeu : il le donne à son partenaire... Si celui-ci fait comprendre qu'il a déjà trois Huit, et que son homologue se retrouve avec un Huit dans son jeu, il peut facilement s'arranger pour jeter cette carte, que l'autre récupère.

La triche n'est pas seulement affaire de complicité. Le tricheur solitaire peut très bien regarder le jeu de ses adversaires, à la dérobée. C'est évidemment bien simpliste, mais souvent, ça marche !

A la limite de la triche, certains professionnels de Las Vegas font exprès de vous montrer une partie de leur jeu : ce n'est que pour mieux vous pigeonner...



Les techniciens de la triche utilisent certains trucs de prestidigitateurs pour barboter une carte, qu'ils conservent dans la main droite. C'est généralement au moment de l'égalisation du paquet que la carte du dessus ou celle du dessous est "empalmée". Les joueurs aux grandes mains sont ainsi avantagés. Il existe même des bagues spéciales qui facilitent l'empalmage...

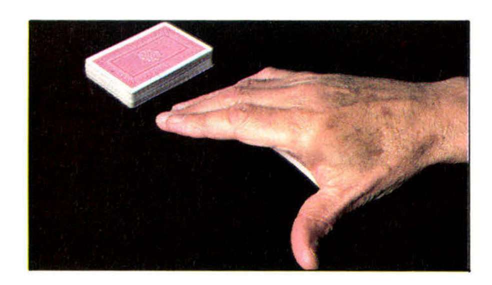
Certains arrivent à tenir en même temps une cigarette ou un stylo, qui justifient davantage la position de la main. Sans compter que les tripatouilleurs invétérés auront la manie d'égaliser les cartes, à deux mains ou, s'ils sont très forts, à une seule, même quand ils ne distribuent pas. Si vous remarquez que des cartes sont courbées, c'est qu'il y a eu empalmage.

Il existe des variantes de poker où il

• On peut repérer les empalmeurs



à leur main droite raide,



doigts serrés, le pouce oblique.

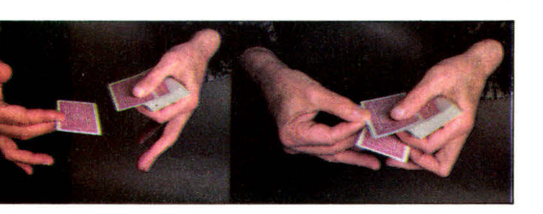


est plus facile de tricher : le nullo et le stud poker.

Au nullo, il s'agit d'avoir le jeu le plus faible pour gagner. La triche consiste à distribuer aux adversaires des "bûches" (Valet, Dame, Roi...) par un "filage". Filer une carte, par exemple celle du dessous (que l'on connaît, pour l'avoir vue en tenant le paquet), c'est distribuer cette carte au lieu de celle du dessus.

La dextérité de certains tricheurs rend invisible cette manipulation. Le seul moyen de remarquer la triche, c'est à l'oreille : un bruit plus sourd, moins franc que celui des autres cartes, indique un filage.

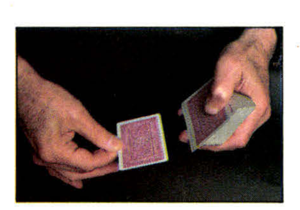
La position des mains sur le jeu est aussi importante. Au moment du filage, les mains semblent "couvrir" les cartes.

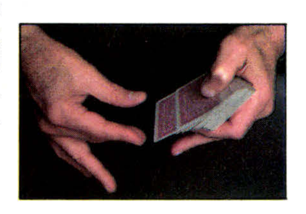




• Le filage : on tient le paquet avec la main gauche. L'index de la main gauche pousse la dernière carte en avant, pendant que l'index de la main droite la tire. Simultanément, on fait mine de pousser la première carte avec les pouces. En fait, la première carte reste sur le paquet, et celle qui va sur la table est la "bûche".

On peut aussi distribuer la seconde carte au lieu de la première : c'est "la donne en second". Là aussi, c'est le frottement des cartes qui permet de s'en rendre compte.





• La donne en second : on pousse les deux premières cartes avec le pouce gauche, qui tient le paquet. Mais l'index droit fait glisser la deuxième sous la première pour la donner.

Comme cette manipulation est plus facile à réaliser avec un petit tas de cartes, méfiez-vous du joueur qui distribue sans replacer la coupe.

Au stud poker, les joueurs jouent avec des cartes en main, et des cartes au milieu, le *flop*, qui ne sont découvertes qu'au fur et à mesure, et sont communes à tous les joueurs. Hector peut, là aussi, se ménager un avantage : toujours selon la même technique, il replace dans le paquet son jeu précédent sans le battre, afin de le distribuer dans le flop. Même si le flop contient 9 cartes, Hector retournera d'abord les trois premières, inconnues. Sur les six restantes, il en connaît cinq !

Partant du principe qu'on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même, le tricheur peut se livrer à une petite manipulation... A la fin d'un coup, Hector a deux As dans son jeu. Les joueurs remettent leurs cartes à Hector, qui doit mélanger et distribuer pour le tour suivant.

Il s'arrange pour mettre son ancienne main sur le dessus, en ayant pris soin auparavant de ranger ses As, en les espaçant d'une carte s'il y a deux joueurs, de deux cartes s'ils sont trois, etc.

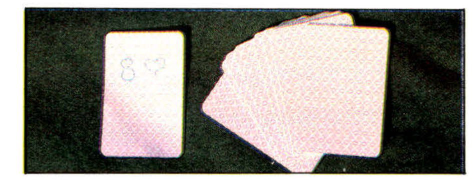
Hector mélange le jeu complet (à l'exception des cartes du dessus), mais en regardant ses adversaires dans les yeux, de manière à ce que les autres joueurs ne s'occupent pas de ses mains.

Soit Hector sait faire sauter la coupe (voir plus loin), soit il n'a jamais coupé lorsque les autres joueurs donnaient, "question de confiance réciproque, vous comprenez". La politesse veut donc que ses partenaires ne coupent pas non plus sa donne.

Hector distribue les cartes, et s'octroie les deux As de son jeu précédent. Il n'a plus que trois cartes aléatoires. Une variante consiste à mélanger et à couper, pour qu'un autre donne le jeu truqué sans le savoir. Ce système, qui fait des ravages à deux joueurs, est considéré comme "la triche du trouillard" : Hector ne court aucun risque, puisqu'on ne peut pas lui reprocher de ranger ses cartes d'une certaine manière, de mélanger ou de donner.

Zébulon préfère, lui, utiliser le coup classique de garder une carte par-devers lui : au lieu de barboter un As, il mettra dans sa chaussette un Huit, beaucoup moins voyant. Personne ne se rend compte qu'il manque une carte, que Zébulon remettra en jeu au moment voulu, en tenant ses cartes pour que l'on ne voie pas la sixième. Il rejettera trois cartes au lieu de deux, par exemple...

C'est au stud-poker que les cartes à dos marqué sont le plus utiles (voir ci-dessous). Il existe notamment un système de cartes marquées, lisibles avec des lunettes à coloration rouge qui permettent de voir les inscriptions en bleu ou en vert, mais plus les dessins rouges du dos des cartes. La technique aidant, les tricheurs remplacent les lunettes (trop voyantes) par des lentilles de contact !



• Cartes marquées, lisibles avec des lunettes spéciales...

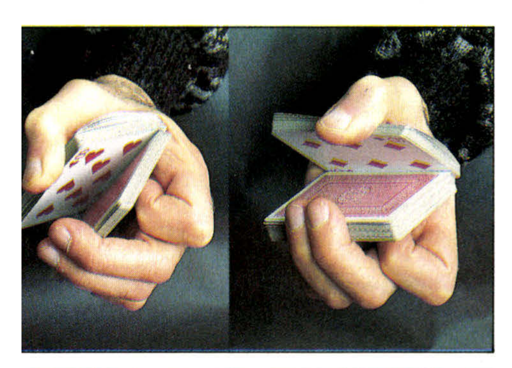
Certains tricheurs poussent l'arnaque jusqu'à mettre dans la confidence le buraliste du coin, qui vendra les jeux marqués sous enveloppe de cellophane recachetée. Le "pigeon" n'y verra que du feu.

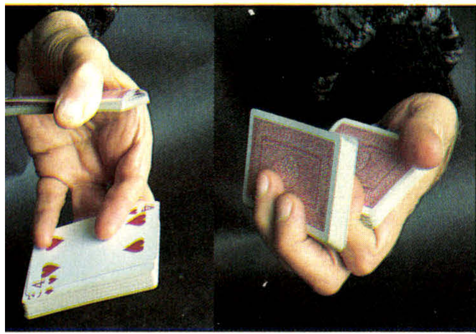
Avoir le don de double-vue est accessible aussi à ceux qui ne portent pas de lunettes : c'est ce qu'on appelle la "carte à l'oeil".

• Une carte au pouce et à l'œil.

• La fausse coupe : le jeu restant sur la table, on se saisit du deuxième paquet en le tenant obliquement entre l'index et le majeur. On s'aide de ce paquet comme d'une pelle pour soulever l'autre, aidé du pouce. En fait, au lieu de mettre le deuxième paquet dessus, on le fait glisser dessous, ce qui annule la coupe.

Pour réduire, voire annuler complètement le hasard de la distribution des cartes, il n'y a pas que le filage ou l'empalmage. Ainsi, pour éviter que la coupe d'un joueur soit effective, on peut réaliser un saut de coupe (à deux mains ou une seule),ou une fausse coupe.





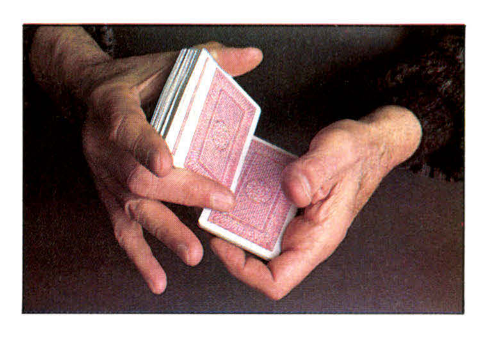
• Le saut de coupe : une fois que le jeu est coupé, on fait mine de mettre au-dessus le paquet du dessous, en maintenant l'index entre les paquets. Un geste suffit pour rétablir l'ordre initial. Seul un claquement des cartes peut vous indiquer le saut de coupe.

Méfiez-vous de toute distraction, ou bavardage, d'un joueur pendant qu'un autre ramasse la coupe : ce peut être pour détourner l'attention des mains du tricheur. Un temps d'arrêt trop long entre coupe et distribution, de même que le fait de garder les deux paquets dans la même main, sont suspects.

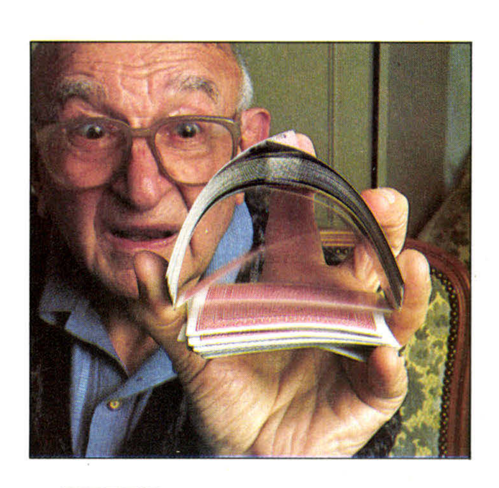
Le "Cambut" est un jeu préparé à l'avance. Si l'on vous propose de jouer avec deux jeux différents (un bleu, un rouge) en alternance, soi-disant pour gagner du temps, attention : ça peut être pour avoir le temps d'arranger l'un des jeux. On peut aller plus loin en substituant, en cours de partie, un paquet préparé au jeu normal.

L'acolyte du tricheur est là pour "chauffer" les cartes du paquet arrangé avant la substitution : il les conserve dans sa poche, car il est crucial que les autres joueurs ne puissent pas s'apercevoir du changement de paquet en sentant que les cartes qui entrent en jeu sont plus froides que les cartes habituelles.

Le "faux mélange" permet de conserver l'ordre des cartes du Cambut. Pour repérer un faux mélange, observez les joueurs trop méticuleux dans le rangement des cartes, qui refusent que vous mélangiez après eux, ou qui cassent le rythme du mélange. Attention aussi aux mains qui ont tendance à cacher le jeu au cours du mélange...



• Faux mélange et "vrai" mélange. (photos réalisées avec le concours de M. Jean Valton, membre du Syndicat National des Illusionnistes et Visuels du Spectacle).



Pour tricher au poker, il n'y a pas de recette miracle, ni de truc imparable. Tout dépend du climat de confiance que le tricheur arrive à instaurer à la table : dans certains cas, il arrive même à se distribuer tranquillement six cartes !

Souvent, heureusement, les tricheurs sont stupides, et ont tellement confiance dans leurs talents manipulatoires qu'ils en arrivent très fréquemment à jouer des coups illogiques qu'ils remportent "par miracle" : une accumulation de coïncidences de ce genre doit vous mettre rapidement la puce à l'oreille...

Cependant, il faut savoir que les grands tricheurs, rois de l'arnaque, ne trichent que rarement (une fois ou deux par partie, sur des gros coups) et intelligemment, car ils sont aussi de bons joueurs. Ce qui leur assure de rester indécelables...

Annette LACOUR
et Benjamin HANNUNA

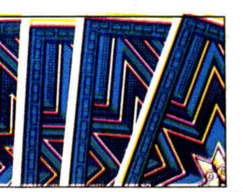
Trucs en Stock

Au magasin "Le Rendez-vous des Tricheurs", le rayon des ustensiles est abondamment fourni.

CARTES MARQUÉES A GOGO

Outre les cartes lisibles uniquement avec des lunettes ou des lentilles de couleur rouge, il existe d'autres cartes marquées. Le principe en est toujours le même : le dessin du dos des cartes est très "chargé" (rosaces, motifs géométriques en forme d'horloge...).

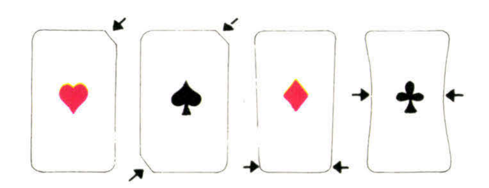
Il est alors facile d'intégrer dans le dessin original un système de marque qui indique la couleur et la valeur de chaque carte.



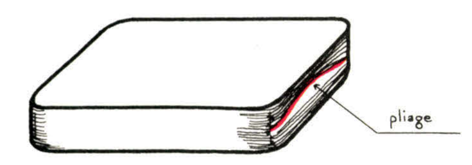
Sur la photo, le jeu est marqué dans le coin supérieur droit et le coin inférieur gauche : c'est généralement là que se trouvent les trucages. Pour vérifier un jeu "étrange", il suffit de tenir le paquet dans la main gauche, verticalement, et d'effeuiller les cartes de la main droite. S'il apparaît comme un dessin animé, pas de doute : le jeu est marqué.

Ce type de marquage est industriel, et fort répandu aux États-Unis. Mais pour les bricoleurs, marquer les cartes est un jeu d'enfant : à l'aide d'encre spéciale, ou de trous d'épingles, ou encore avec les ongles et une bague "affûtée" à la table de jeu même, le marquage reste tout aussi efficace.

Pour éviter tout désagrément, les cercles de jeux et les casinos emploient des cartes à dos uni. Dans ce cas, le tricheur peut "tailler" ou "plier" les cartes, afin de repérer et la carte trafiquée, et une coupe.



• Les cartes taillées ou biseautées sont bien loin de leur forme originelle : tantôt affinées à la taille, tantôt avec un coin en moins, tantôt plus proche du trapèze que du rectangle.

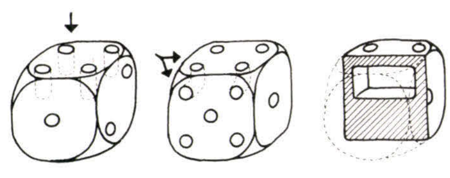


• En pliant légèrement une carte dans le sens de la longueur, on peut faire revenir la coupe très facilement : le pliage soulève imperceptiblement le jeu, là où se trouve la carte.

Pour mieux voir les cartes que l'on distribue, sans les corner, ni les marquer, les tricheurs utilisent toutes sortes d'objets anodins, mais qui ont la particularité de... réfléchir : briquets, porte-cigarettes, stylos, etc.

DÉS GROS ET DÉS MAIGRES

Pour favoriser la sortie d'une face plutôt qu'une autre, on "charge" le dé. En creusant les petits points qui marquent les faces, on remplit le trou par du plomb, et on repeint par-dessus. Ni vu ni connu ! La face rendue plus lourde favorise l'apparition de la face opposée.



• Dés "chargés" : sur une face ou sur un coin.
• Dé à moitié vide.

Une variante consiste à remplir de plomb un coin du dé : les deux faces opposées sont avantagées. Cette variante sert surtout pour les jeux nécessitant deux dés. De même, une gouttelette de mercure peut être introduite dans le dé. Quand on cogne celui-ci, la goutte se bloque sur une face et l'alourdit. Ces dés au mercure ne peuvent être utilisés que dans les jeux où on lance sans cornet.

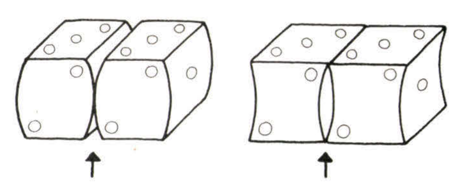
Il existe aussi des dés qui ne sont pas remplis de métal, mais qui rendent des services comparables : on les coupe en deux, une partie est évidée et le tout est recollé.

Un dé aimanté pris dans un champ électromagnétique est immobilisé net dans sa course. Mais le fameux test de la cuillère (tout autre objet métallique fait l'affaire), qui sert aux joueurs de backgammon (voir page **30**), permet de détecter tout champ magnétique, quand il est en action.

Tous ces "fourrages" ne sont possibles qu'avec des dés opaques, ce qui explique qu'on n'en trouve plus que dans les jeux de société : les cercles préfèrent investir dans des dés transparents, sur lesquels les points sont peints et non creusés.

Pour vérifier la validité de dés opaques, plongez-les plusieurs fois dans un verre d'eau. S'ils reviennent toujours dans la même position, ils sont pipés.

Pour court-circuiter ce test, les tricheurs utilisent des dés aux faces arrondies ou convexes, ou alors "biseautent" les coins avec un fer à repasser.



• Dés pas carrés. Pour s'apercevoir de leur défaut, il suffit de les placer l'un contre l'autre : les disymétries apparaissent.

Mais tous ces joujoux ne doivent sous aucun prétexte traîner sur les tables, sinon le truc est facilement éventé. C'est souvent un comparse qui opère la substitution.

Annette LACOUR



1990 .... c'est demain
l'œuf cube ... c'est tout de suite

Encore et toujours de nouvelles idées de cadeaux, par milliers, du monde entier... dont les échecs sphériques, vu dans LUI, des échecs à quatre, vu dans LUI, l'archéopuzzle, vu dans J&S et bien sûr, tout ceux que vous découvrirez vous-mêmes...

EN FRANÇAIS

ROLEMASTER	**290 F**
ALTER EGO (JDR)	**199 F**
LA TERRE CREUSE (JDR)	**159 F**
HURLELUNE N° 2	**79 F**
L'HEURE DU VAISSEAU (rêve de dragon)	**75 F**
L'ILE BRISEE (sc. hawkmoon)	**134 F**
AVENTURES POUR ANIMONDE	**105 F**
MARXMEN (sc. berlin 18)	**144 F**
CIVILISATION	**305 F**
SPACE MARINE	**280 F**

EN ANGLAIS

MONTROUS COMPENDIUM VOL III	**90 F**
REF 6 FIGHTER MANUAL 2ND EDIT	**140 F**
BATTLESYSTEM 2ND EDIT	**140 F**
FR9 BLOODSTONE LANDS MOD.	**85 F**
1990 FORGOTTEN REALMS CALENDAR	**85 F**
AD&D TM4 WATER DEEP	**55 F**
TIME OF THE DRAGON DRAGONLANCE	**170 F**
D&D PC2 BALLISTA ACCESSORY	**90 F**
GURPS BASIC 3RD EDITION	**270 F**
DC HEROES RPG 2ND EDIT	**225 F**
BATMAN SOURCE BOOK (2nd ed. DC)	**90 F**
OTHER SPACE II INVASION (star wars)	**90 F**
CRISIS ON CLOUD CITY (star wars)	**90 F**
GALAXY GUIDE 4 (star wars)	**110 F**
ALICE THROUGH THE MIRROR (paranoia)	**80 F**
MIDVILLE (car war sup)	**140 F**
CTHULHU CLASSICS	**180 F**
SIEGE OF JERUSALEM (AVH)	**315 F**
BLUE MAX REVISED	**225 F**

Commande à envoyer à l'Œuf Cube
24, rue Linné - 75005 Paris

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
C.P. .... Ville .... Tél. ....

☐ Liste des jeux gratuite CB 53	Prix
Désignation	
Participation frais de port et d'emballage	35 F
C.E.E. port : 45 F le 1er kilo, 78 F pour 2 kg	Total
Les jeux sont postés en recommandé	

Casse-tête

Vous retrouverez tous ces casse-tête (et 192 autres) dans le livre de Pierre Berloquin : 199 jeux pour insomniaques et autres esprits éveillés (Éditions Acropole)

VOYAGE EN MONTAGNE



Cinq amis partent en vacances dans le même village montagnard, et font des pronostics sur le nombre de lettres que chacun recevra pendant son séjour.
Cyril : "Audrey en recevra quatre".
Fabrice : "Vanessa en aura trois de moins que Nicolas".
Vanessa : "Cyril en lira cinq".
Nicolas : "Audrey en comptera deux de plus que Vanessa".
Audrey : "Mon fiancé m'en écrira trois".
Curieusement, les cinq amis reçoivent un nombre différent de lettres, de une à cinq, et le seul pronostic exact a été formulé par la personne qui a reçu le plus de courrier.
Combien y a-t-il eu de lettres pour chacun ?

COUPAGES



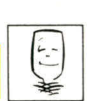
Un négociant possède trois tonneaux de 100 litres, un de 50 litres et un de 25 litres. Les trois premiers sont pleins, l'un de vin de Bourgogne, l'autre de vin de Bordeaux et le troisième de vin d'Algérie. Les deux autres tonneaux sont vides.

Pour obtenir trois qualités différentes, le négociant réalise des mélanges en utilisant exclusivement les cinq tonneaux et ce qu'ils contiennent.

Au bout de six opérations, les trois tonneaux de 100 litres sont à nouveau pleins. L'un contient : une moitié de Bourgogne, un quart d'Algérie et un quart de Bordeaux. L'autre : une moitié de Bordeaux, un quart d'Algérie et un quart de Bourgogne. Le troisième : une moitié d'Algérie, un quart de Bourgogne et un quart de Bordeaux.

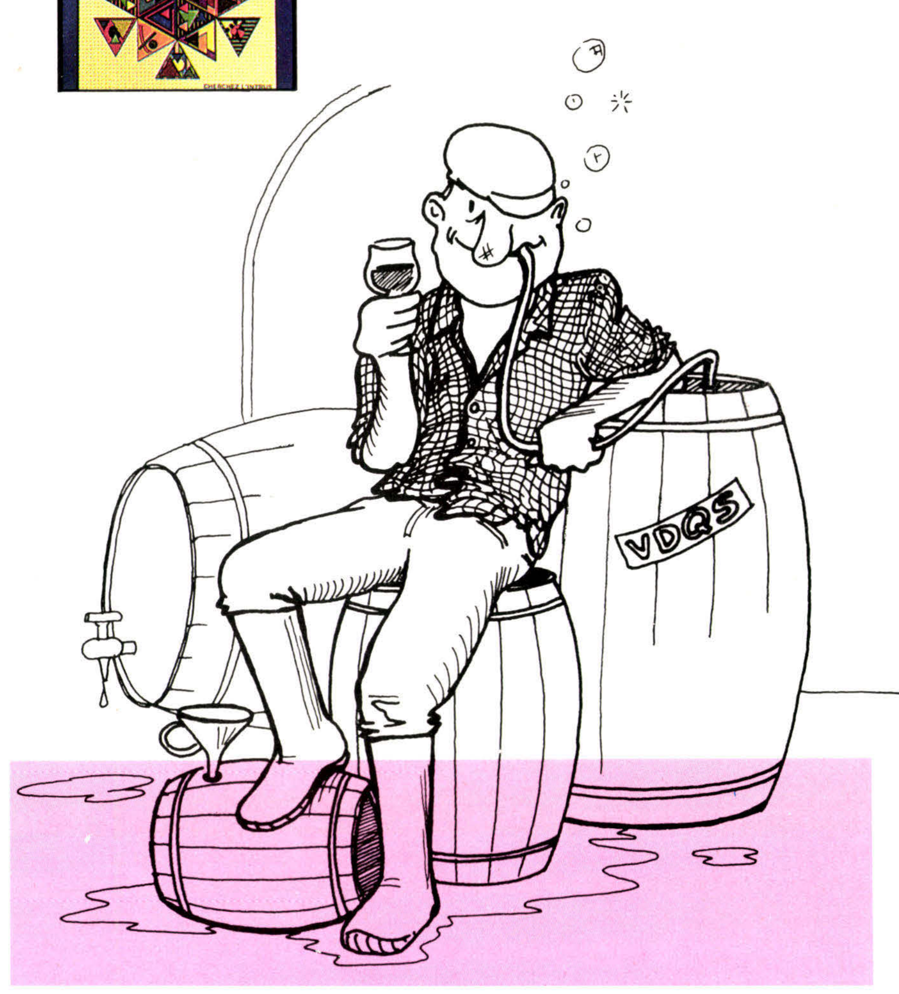
Comment le négociant a-t-il procédé ?

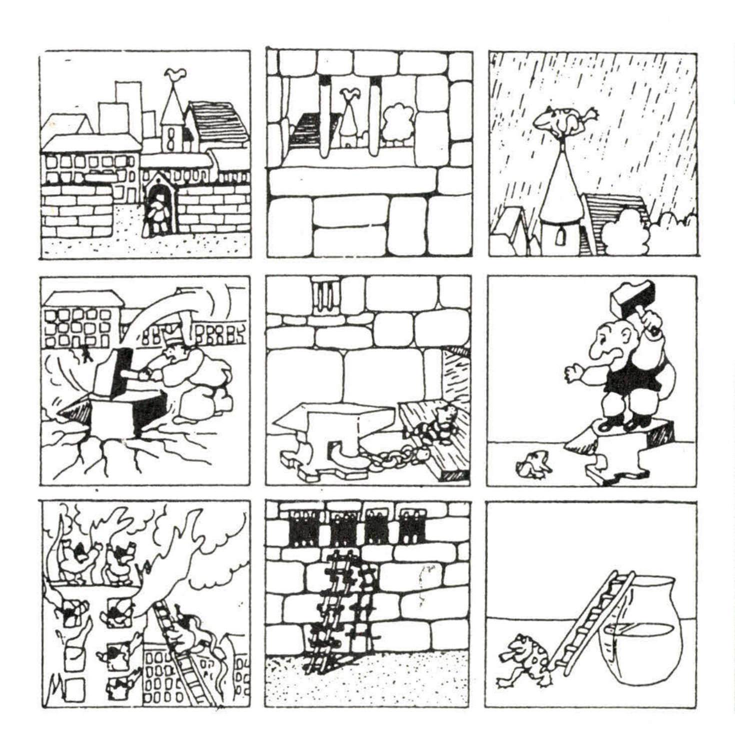
COQUILLES A GOGO



C'est das l'oisivté et la petitesse qe la vertu soufre, lorsqu'une prudnce timide l'empêche de prendre l'essor et la fai ramper dans ses liens ; mais le malher même a ses charmes dans les grades extrémités ; car cette opposition de la ortune élève un esprit curageux et lui fait ramasser toutes ses forces qu'il employai pas

?





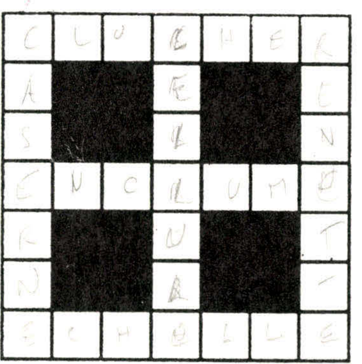
DESSINS CROISÉS



Cette grille se remplit à l'aide des dessins ci-contre. La première ligne reçoit un mot commun aux trois dessins de la première ligne.

La première colonne reçoit un mot commun aux trois dessins de la première colonne.

Ainsi chacune des trois lignes et des trois colonnes reçoit un mot commun aux trois dessins lui correspondant.



RIEN N'EST CLAIR !



Si les smouales, qui pasglent tous, hésitent à traver, alors que les musires lougent immanquablement à chaque rublet, et si tout ce qui louge est contraint de bonnir sans possibilité de pasgler, peut-on espérer rencontrer des rublets se rapportant à des musires chez les smouales ?

GRANDEUR ET DICTATURE



Le mal de la grandeur, c'est quand du pouvoir elle sépare la conscience.

Shakespeare (Jules César)

La dictature est la forme la plus complète de la jalousie.

Malaparte (Technique du Coup d'État)

Dans ces textes, certaines lettres sont en gras, selon une loi logique propre à chaque citation. Quelles autres lettres pourraient être également en gras, selon la même loi ?

I L'ÉTAIT INE FOIS...

Dans ce rectangle, la lettre i est écrite ....fois.

Complétez en écrivant en toutes lettres.







Solutions page 88

Pierre BERLOQUIN





Pour débuter...

(suite du numéro précédent)

COMPTEZ VOS POINTS

Le compte des points est obligatoire dès que vous vous apprêtez à faire une enchère. Les points d'honneurs (H) et les points de distribution (D) sont la seule manière simple et efficace d'évaluer votre jeu.

Les points H

Vous les connaissez déjà :

AS = 4 ROI = 3 DAME = 2 VALET = 1

Les points D

Vous indiquent si votre jeu possède ou non une bonne distribution.

- CHICANE (0 carte dans une couleur) = 3
- SINGLETON (une seule carte dans une couleur) = 2
- DOUBLETON (deux cartes dans une couleur) = 1
- \+ 1 point par carte à partir de la 6ème dans la même couleur.

Points H + Points D = POINTS DH

Exemples :

♠R D 10 7 ....5 H
♥A V 8 ....5 H
♦R D 9 ....5 H
♣D 5 2 ....2 H

TOTAL : **17 H + 0 D = 17 DH**

♠R D 10 7 6 3 ....5 H + 1 D (6e♠)
♥4 ....0 H + 2 D
♦A R 3 ....7 H
♣D 8 2 ....2 H

TOTAL : **14 H + 3 D = 17 DH**

COMPTEZ VOS POINTS AVANT D'OUVRIR

L'OUVERTURE

Ouvrez à partir de 13 H ou 14 DH

3 REGLES DE BASE

1 Avec 5 cartes à ♥ ou 5 cartes à ♠, ouvrez d'1♥ ou d'1♠.

2 Sans majeure 5ème et avec 16-18 points H ouvrez d'1 SA (avec au maximum 1 point D).

3 Si vous ne pouvez ouvrir ni d'1♥ ni d'1♠ ni d'1 SA, ouvrez de votre mineure **la plus longue.**

Exemples

♠ A R 8 7 3
♥ R D 9
♦ R 8
♣ 10 7 3

5 cartes à ♠
Ouvrez d'1♠

♠ R D 10 7
♥ A V 8
♦ R D 9
♣ D 5 2

17 points H
Ouvrez d'1 SA

♠ D 10 3
♥ R 8 4
♦ A R 5
♣ D 9 6 2

14 points H
Ouvrez d'1♣

OUVERTURE D'1 A LA COULEUR

Si vous détenez deux couleurs annonçables de même longueur :
1 - Ouvrez de la plus chère (*) ;
2 - Avec une distribution 4-3-3-3 et 4 cartes à ♦, ouvrez d'un ♦ ; sans 4 cartes à ♦, ouvrez d'1♣.
(*) Au bridge, ♠ est la couleur la plus chère ; viennent ensuite ♥, ♦ et ♣.

PRIORITÉ A L'OUVERTURE D'1♥ OU D'1♠

LES LEVÉES FACILES

Le but du déclarant est de faire le nombre de levées (ou "plis") demandées. Le but de la défense est d'essayer de l'en empêcher.
Voyons à présent comment faire des levées dans une couleur.

1 Vous détenez tous les honneurs

- Le nombre maximal de levées que vous pourrez faire est égal au nombre de cartes de la main la plus longue.
- Jouez vos honneurs de la main courte avant ceux de la main longue.

A R 3
D V 5
3 levées

A R 6 2
D V 4
4 levées. Commencez par Dame et Valet

2 Il vous manque un honneur

Supposons que ce soit l'As :
- Jouez une fois dans la couleur, pour donner à l'As adverse la levée qui lui revient.
- Vous réaliserez ensuite une levée de moins que votre nombre de cartes dans la main longue.

R 6 3
D V 5
2 levées

D 10 9 6 4
R V 2
4 levées. Commencez par Roi et Valet

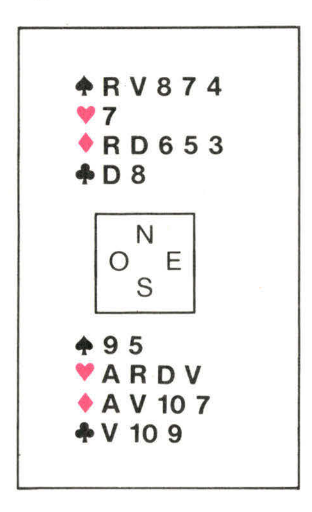
COMMENCEZ PAR LES HONNEURS DE LA MAIN COURTE

... ou approfondir

Les enchères de Jeux & Stratégie sont basées sur la SUPER majeure cinquième - le STANDARD FRANÇAIS - de Michel Lebel

LA SÉQUENCE DU MOIS

Voici les jeux de Nord-Sud :



Sud est le donneur ; faites les enchères des deux joueurs, qui se déroulent dans le silence adverse. Utilisez la convention TEXAS.

La séquence de Michel Lebel

SUD	NORD
1 SA	2♥
2♠	3♦
3♥	3 SA

Commentaires
— Les trois premières enchères

1. L'ouverture : 1 SA
Avec 16 points H et une distribution régulière (4-4-3-2), une seule ouverture possible : 1 SA. Il y a bien longtemps que plus personne ne prête attention à un doubleton sans honneur !

2. La réponse : 2♥
Aujourd'hui tout le monde joue le TEXAS, avec une majeure cinquième sur une ouverture à SA : vous annoncez la couleur au-dessous (♦ pour ♥, ♥ pour ♠).

3) La deuxième enchère de l'ouvreur : 2♠
La convention TEXAS oblige l'ouvreur à annoncer la couleur au-dessus. Sud, discipliné, rectifie donc le TEXAS.

— La suite de la séquence

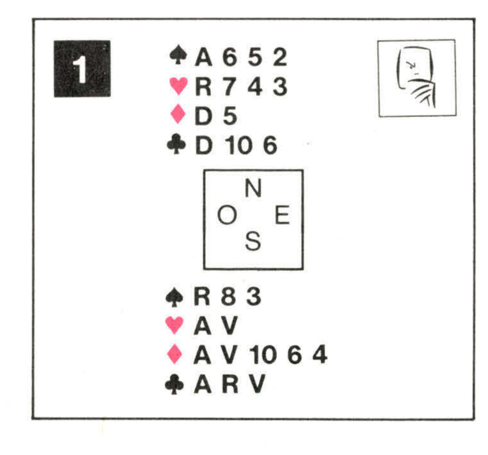
3♦ : un des grands avantages du TEXAS est la souplesse qu'il apporte aux enchères ; ici le répondant annonce sa deuxième couleur. Cette enchère est ***forcing à la manche.***

Sur 3♦ l'ouvreur a une enchère difficile, avec tous ses points concentrés à ♥ et son absence de tenue à ♣. N'ayant aucune envie de dépasser le contrat de 3 SA pour jouer au palier de 5, Sud nomme sa force à ♥ : 3♥. Nord, qui a déjà annoncé ses deux couleurs, possède la Dame de ♣, **une carte qui sera utile à SA,** il conclut donc les enchères à 3 SA.

Les conseils de Michel Lebel

- Jouez le TEXAS
- Soyez discipliné lorsque votre partenaire utilise le TEXAS, ***rectifiez toujours dans sa couleur.***
- Sans fit de 8 cartes à ♥ ou à ♠, évitez de "griller" le palier de 3 SA.

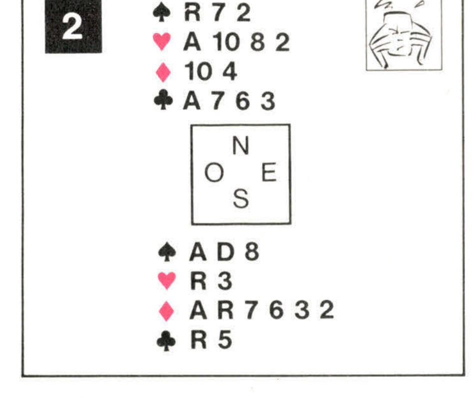
PROBLÈMES



Les enchères

SUD	NORD
2 SA	3♣(1)
3♦	4 SA (2)
6 SA	

(1) *3♣ : c'est la convention STAYMAN*
(2) *4 SA est quantitatif (montre un espoir de chelem à SA).*
Vous jouez 6SA en Sud et Ouest entame du 9 de ♣.



Les enchères

SUD	NORD
2♦	2♥
2 SA	6 SA

Vous jouez 6 SA en Sud ; Ouest entame du Valet de ♠.

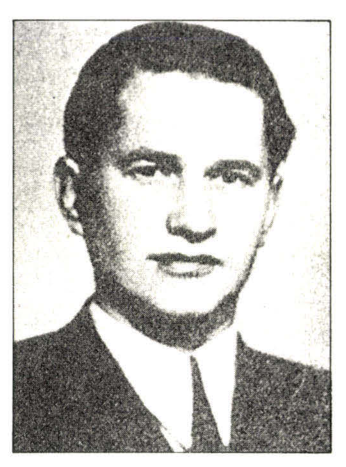
***Solutions page* 88**

Michel LEBEL





Paul Keres, le gentleman de Tallin

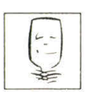


(Suite du numéro précédent)

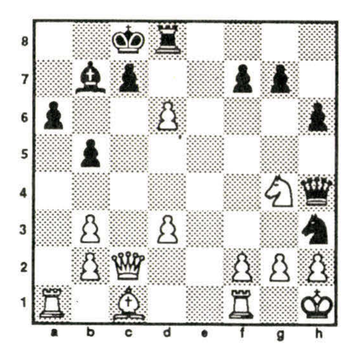
Paul Keres apprit, de son père, les règles du jeu à l'âge de quatre ans. Il fit ensuite ses premières armes dans les tournois d'écoliers estoniens, puis, curieusement, dans le jeu par correspondance où, dit-on, il arrivait à jouer jusqu'à 150 parties simultanément ! Cette façon d'approfondir le jeu lui fit faire assez de progrès pour rester dans les cinq premiers joueurs mondiaux de 1938 jusqu'en 1965.

Une trentaine de premières places dans les tournois internationaux de cette période, ainsi que trois deuxièmes places dans les Tournois des Candidats de 1953, 1956 et 1962, lui laissent l'un des plus beaux palmarès de l'histoire des Échecs. Tout autant que son jeu, le public appréciait l'homme, gentleman à l'apparence de jeune premier, modèle de cordialité, aussi humble dans la victoire que digne dans la défaite.

EXERCICES

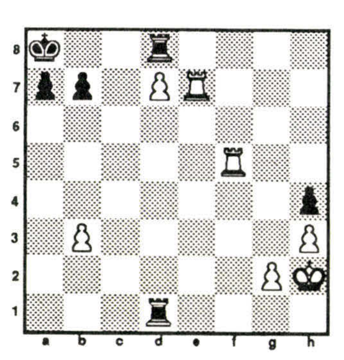


1 En 30 secondes, vous devez avoir trouvé !



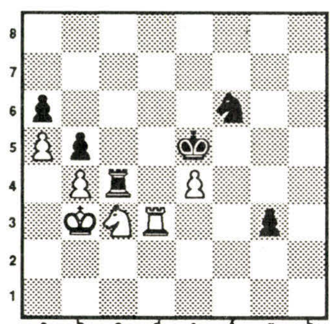
Les noirs jouent et font mat en trois coups.

2 Comment profitez-vous du pion avancé ?



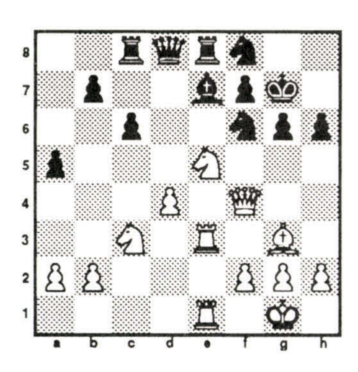
Les blancs jouent et gagnent.

3 Même question, mais vous changez de côté.



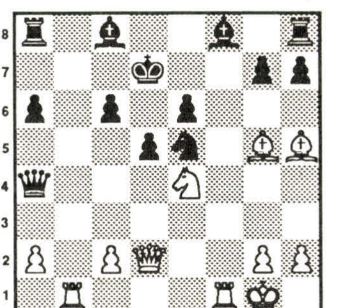
Les noirs jouent et gagnent.

4 Spectaculaire, fructueux et gagnant. Quel est ce coup ?



Les blancs jouent et gagnent.

5 Le roi noir est mal en point, c'est vrai. Mais qu'en tirer ?

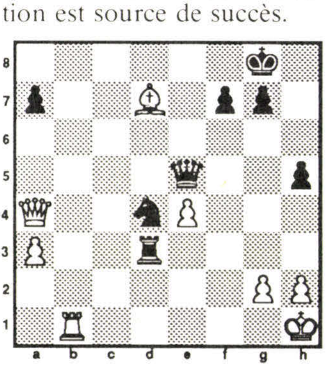


Les blancs jouent et gagnent.

6 Vous faites dame ? Vous êtes mat ! Alors, quoi ?

Les noirs jouent et gagnent.

7 Où une bonne centralisation est source de succès.



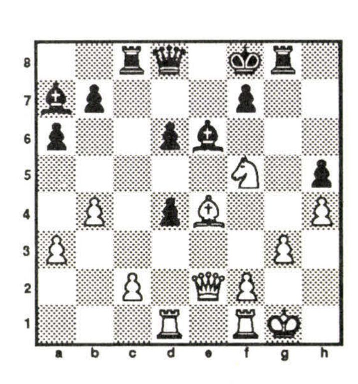
Les noirs jouent et gagnent.



8 Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore le thème du mat du couloir...

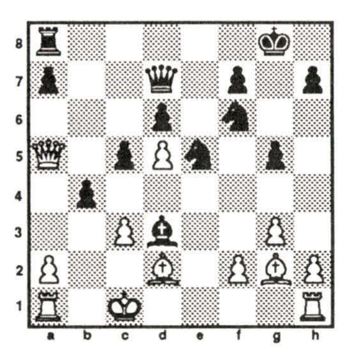
Les blancs jouent et gagnent.

9 Le roi le plus en sécurité n'est pas forcément celui qui a roqué.



Les noirs jouent et gagnent.

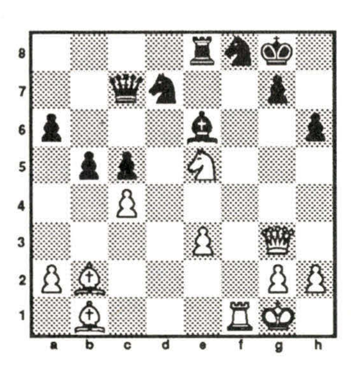
10 La solution est simple quand on a trouvé l'objectif à atteindre.



Les noirs jouent et gagnent.

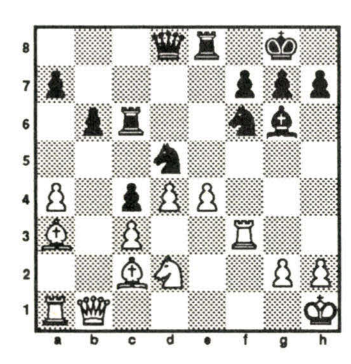


11 Superbe, superbe.



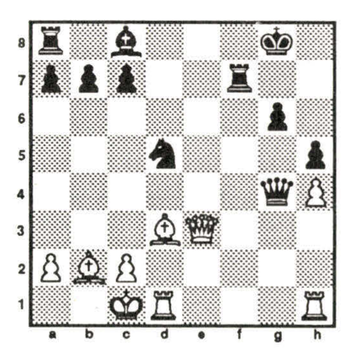
Les blancs jouent et gagnent.

12 Un butin substantiel, c'est ce que permet de rapporter le coup gagnant. Lequel, au fait ?



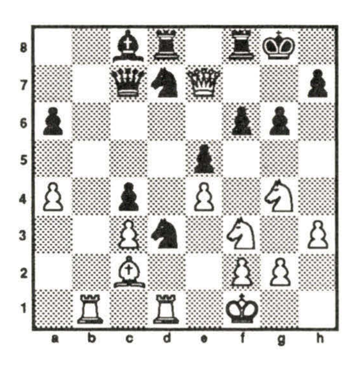
Les noirs jouent et gagnent.

13 Les fous blancs sont superbement placés, mais seuls des coups précis amènent une victoire rapide.



Les blancs jouent et gagnent.

14 La dame blanche demande du renfort !



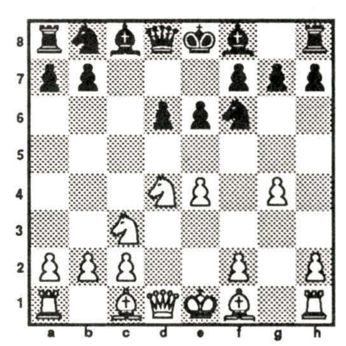
Les blancs jouent et gagnent.

Solutions pages **88**

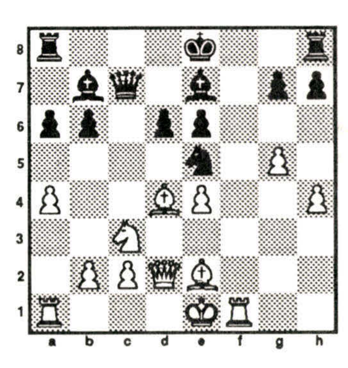
PARTIE COMMENTÉE

jouée à Salzbourg en 1943
Blancs : P. Keres
Noirs : E. Bogolioubov
Défense sicilienne, variante de Scheveningen, attaque Keres.

1.e4 c5 2.Ce2
Keres avait souvent recours à ce coup au lieu de l'habituel 2.Cf3. Parfois, comme ici, il poursuivait en ouvrant le jeu par la poussée d2-d4, et parfois il préférait continuer dans l'esprit de la "Sicilienne Fermée" par 3.g3, 4.Fg2 et d2-d3.
2...e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.g4
L'invention de Keres. Auparavant, les joueurs conduisant les blancs mobilisaient d'abord leurs fous avant de se lancer à l'attaque, mais l'Estonien se rendit compte qu'en dissuadant les noirs d'effectuer le petit roque, ceux-ci auraient de gros problèmes pour la sécurité de leur roi.



6...Cc6
Deux autres grandes idées inspirent souvent les noirs. Ils peuvent empêcher le pion d'aller plus loin avec 6...h6, sur quoi les blancs ont le choix entre 7.g5 hxg5 8.Fxg5, et insister dans l'idée de Keres avec 7.h2-h4 et 8.Tg1. Quant au dernier cri de la mode, il va aux complications résultant de 6...e5 7.Fb5+ Fd7 8.Fxd7+ Dxd7 9.Cf5 h5 etc.
7.g5 Cxd4?
Un échange malencontreux qui ne fait que placer magnifiquement la dame blanche et accélérer le grand roque de l'ennemi. Le recul 7...Cd7 est forcé et bon.
8.Dxd4 Cd7 9.Fe3 a6 10.Fe2 Dc7 11.f4 b6 12.f5 !
Simple et fort, ce coup empêche les noirs de poursuivre leur idée de développement puisqu'à 12...Fb7 serait répliqué 13.fxe6 fxe6 14.Fh5+! et le roi doit bouger puisque 14...g6 laisse la tour en prise.
12...Ce5 13.fxe6 fxe6 14.a4
La capture en b6 aurait permis aux noirs de respirer : 14.Dxb6 Dxb6 15.Fxb6 Tb8! et 16...Txb2.
14...Fe7 15.h4
Cette fois c'était à cause du pion g5 qu'il ne servait à rien de prendre b6.
15...Dc5
Ou 15...Tb8 16.Tf1! Tf8 17.0-0-0! et les noirs n'ont toujours pas d'endroit sûr pour leur roi.
16.Dd2! Dc7
16...Db4 17.0-0! Dxb2?? 18.Tfb1!
17.Tf1 Fb7 18.Fd4!



18...Tf8
Les noirs s'aperçoivent que le grand roque leur coûterait un pion à cause de 19.De3! Cd7 20.Fxg7, aussi leur roi a-t-il l'intention de rejoindre g8 grâce à l'échange des tours sur la colonne f. Keres ne leur en laissera pas le loisir.
19.0-0-0! Txf1 20.Txf1 Fd8
Avec le plan tarabiscoté 21...De7, 22...Fc7 et 23...0-0-0.
21.Df4!
Cachant une idée diabolique.
21...Cg6
Que les noirs éventent ! Sur 21...De7 Keres avait préparé 22.Cb5!! axb5 23.Fxe5! dxe5? 24.Fxb5+ Dd7 25.Df8 mat!
22.Dg4!
Décisif. Les blancs menacent à la fois 23.Dxe6+ et 24.Dh5 avec la chute du pion h7. Il n'y a pas de remède.
22...De7 23.Dh5 e5 24.Fe3 Fc7
Les noirs voudraient faire le grand roque mais ils n'en auront jamais le temps.
25.Dxh7 Cf4
Ou 25...Cf8 26.Fh5+ Rd7 (26...Rd8 27.Dg8) 27.Df5+ Ce6 28.Cd5! et tout s'écroule.
26.Fxf4 exf4 27.Fh5+ Rd7 28.Fg4+ Rc6 29.Df5! b5
Sinon venait 30.Dd5 mat.
30.Dd5+ Rb6 31.Dd4+ Rc6
31...Ra5 32.b4 mat.
32.Cd5! Abandon.
Il y a trop de menaces : 33.Cb4 mat, 33.Dc3 mat et la dame est en prise !

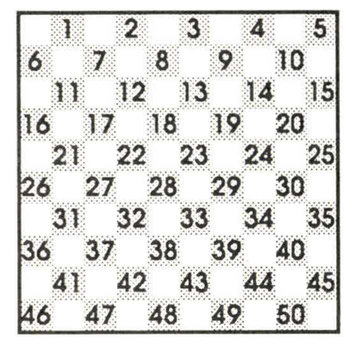
Nicolas GIFFARD



La jeune garde aux commandes

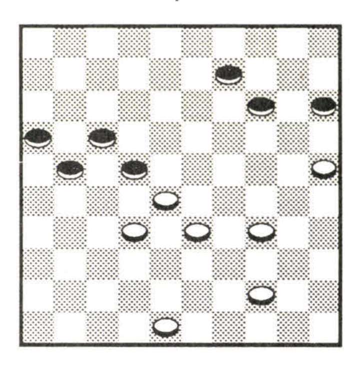
Le championnat de France 1989, qui s'est déroulé dans la deuxième quinzaine du mois d'août, a vu le triomphe de la jeune génération, qui occupe les cinq premières places. José Beyaert, 23 ans, remporte pour la première fois le titre, avec 19 points, suivi de Laurent Nicault, 22 ans, Papa Cisse (16 points), André Berçot et Franck Delhom (15 points).
De cette compétition, j'ai fait une sélection de 9 positions où la décision, le plus souvent tactique, intervient de manière relativement rapide. Les exercices qui suivent, combinaisons ou forcings, sont classés par ordre de difficulté croissante.

CODIFICATION DE LA GRILLE



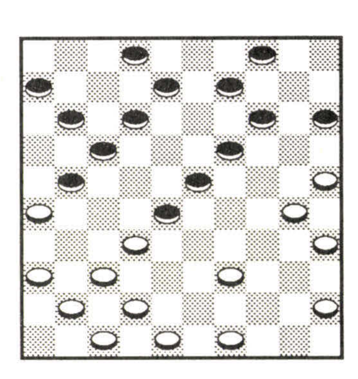
EXERCICES

1 Comment faire entreprendre au pion 25 un voyage fatal à son camp.



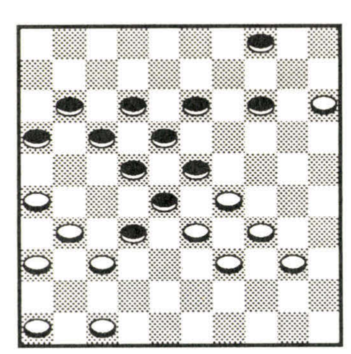
Les noirs jouent et gagnent.

2 Même scénario, mais le traître est le pion noir 28.



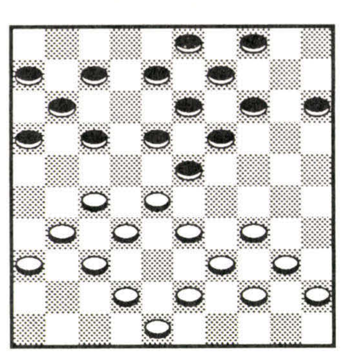
Les blancs jouent et gagnent deux pions.

3 Quel est l'échange qui permet d'encercler efficacement le centre des noirs ?



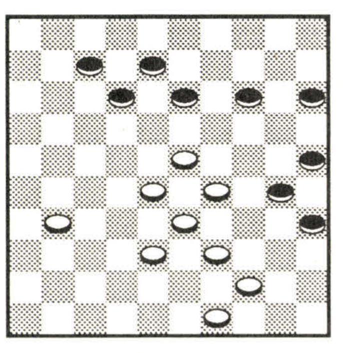
Les blancs jouent et gagnent un pion.

4 Sur le thème de la menace double...



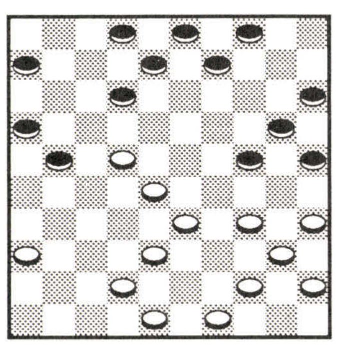
Les blancs jouent et gagnent un pion.

5 En peu de coups, les noirs font peser une menace décisive sur le centre blanc. Laquelle ?



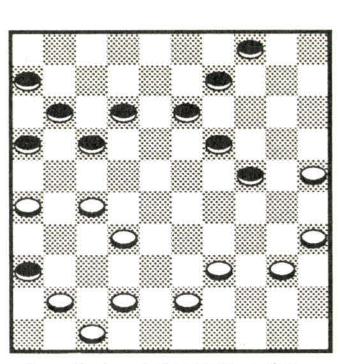
Les noirs jouent et gagnent un pion.

6 Comment les noirs sont-ils parvenus à démontrer que le pion 22 est indéfendable ?

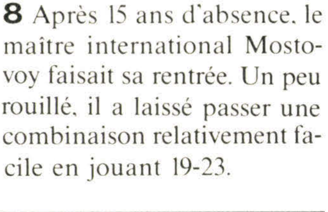


Les noirs jouent et gagnent un pion.

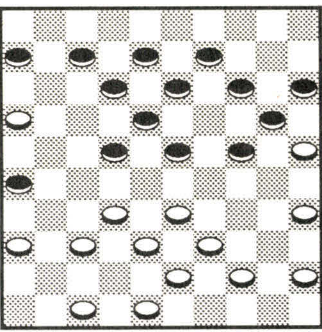
7 Quand les noirs occupent la case 36, l'occupation de la case 27 se révèle souvent dangereuse, comme ici



Les noirs jouent et gagnent un pion.

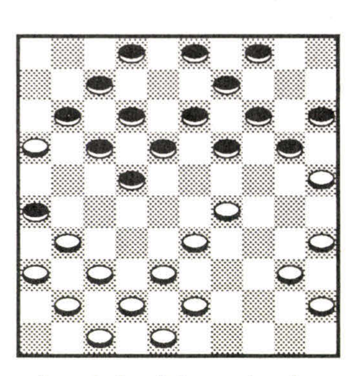


8 Après 15 ans d'absence, le maître international Mostovoy faisait sa rentrée. Un peu rouillé, il a laissé passer une combinaison relativement facile en jouant 19-23.



Les blancs jouent et gagnent.

9 Le premier coup est très beau, car totalement imprévu.



Les noirs jouent et gagnent un pion.

Solutions page 90

Luc GUINARD

Jeux de lettres

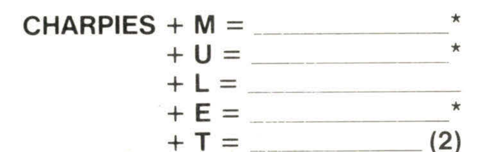
LES JARNAMAX



Un Jarnamax est un mot formé de l'ensemble des lettres qui permettent de réaliser un mot de 9 lettres à partir d'un mot de 8 lettres donné.

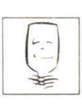
Ainsi, CENTIMES admet en ajout les lettres de MAIRE, et CHARPIES celles de MULET. (Les conjugaisons ne sont pas admises mais les féminins, pluriels et infinitifs sont autorisés ; le chiffre entre parenthèses indique le nombre de solutions et les mots peu courants sont signalés par un astérisque).

CENTIMES + **M** = ____________
+ **A** = ____________
+ **I** = ____________ (2)*
+ **R** = ____________
+ **E** = ____________ (2)



CHARPIES + **M** = ____________ *
+ **U** = ____________ *
+ **L** = ____________
+ **E** = ____________ *
+ **T** = ____________ (2)

LES ANAPHRASES



Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les lettres des tirages correspondants, en en changeant l'ordre.

A D E E I N R V : C'est la plus •••••••• qui •••••••• le bon numéro

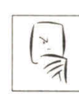
A E E I M N S : Son ••••••• n'a duré qu'une •••••••

A C E E I P R R : Nous n'avons pu •••••••• ce pantalon que de manière ••••••••

A E E L P R S T : Elles reviennent •••••••• de leur séjour ••••••••

A C E E E H L R : Il ne l'a •••••••• qu'après l'avoir longuement ••••••••

LES MOTS CASSÉS



Groupez ces huit mots de 4 lettres deux à deux (un de chaque colonne). En mélangeant les lettres de chaque couple ainsi obtenu, vous devez trouver quatre mots de 8 lettres.

J U P E	R A S H
B A I N	C L I N
O I N T	S A P E
A V E C	M U L E

AGITER LE TIRAGE



Trouvez, pour chaque paire de définitions, les mots correspondants, sachant que ce sont des anagrammes.

Exemple — caméléon : lézard arboricole :
— amoncelé : réuni en tas.

1) _ _ _ _ _ _ G _ : Sports automobiles de compétition
_ T _ _ _ _ _ _ : Pomme rouge

2) _ U _ _ _ _ _ _ : Rigoriste, austère
_ _ N _ _ _ _ _ : Châtierait, sanctionnerait

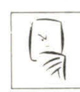
3) _ _ _ _ _ T _ _ : Protéger par un certificat
_ _ _ T _ _ _ _ : Pourvu d'un squelette

4) C _ _ _ _ _ _ _ : Menés, dirigés
_ _ _ _ _ _ N _ : Ristourne, rabais

5) _ _ _ _ _ _ M _ : Fraction
C _ _ _ _ _ _ _ : Scellée

Solutions page **90**

LE MOT CLÉ



Chacun de ces tirages permet de former au moins deux mots de 7 lettres. Saurez-vous à chaque fois trouver la bonne anagramme et découvrir ainsi le "mot clé" ?

1) [ ][ ][ ][ ][ ][ ][?] A A C I L O S

2) A C D E I L U [?][ ][ ][ ][ ][ ][ ]

3) [ ][ ][ ][ ][ ][ ][?] B E E I N O T

4) A A C I L P T [?][ ][ ][ ][ ][ ][ ]

5) [ ][ ][ ][ ][ ][ ][?] A D I M O R R

6) A B E G M O R [?][ ][ ][ ][ ][ ][ ]

7) [ ][ ][ ][ ][ ][ ][?] D E E O R V Y

Benjamin HANNUNA et Bernard CARO

ALPAGES

La guerre des moutons

Type de jeu : stratégie

Nombre de joueurs : 2 à 6

Principe

Chaque joueur contrôle un aigle, un chien et un troupeau de moutons. Il doit amener ses moutons et son chien dans l'enclos situé à l'opposé de celui d'où il est parti, tout en capturant les moutons adverses avec son aigle.

Matériel

Le plateau de jeu est de forme hexagonale. Les six grandes zones cernées par un trait de couleur sont les enclos d'où partent les troupeaux. Les six hexagones colorés situés à droite de chaque enclos sont les nids des aigles, où ils doivent rapporter les moutons capturés. Au centre du plateau de jeu, les six hexagones d'où partent les aigles en début de partie, et qui n'ont plus de rôle particulier par la suite, portent chacun un carré de couleur.

Chaque joueur dispose de 11 pions (9 moutons, un chien et un aigle) à sa couleur. Ceci est un jeu de stratégie, il n'y a donc pas de dé.

REGLE DU JEU

Position de départ

Chaque joueur dispose son chien et ses moutons dans leur enclos, à raison d'un pion par hexagone, le chien occupant l'hexagone pointé en avant de l'enclos. Il place également son aigle sur son hexagone de départ, face à l'enclos.

Les joueurs se répartissent les enclos de la manière la plus régulière possible (fig. 1).

Le jeu

Chaque joueur à son tour effectue deux opérations :
— déplacement du chien ou d'un mouton ;
— déplacement de l'aigle.

Les joueurs se succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre.

1 - Déplacement du chien ou d'un mouton

Chiens et moutons se déplacent, comme au jeu des dames chinoises, de l'une des deux manières suivantes :
— soit, par glissement, vers un hexagone libre adjacent ;
— soit "à saute-mouton" (quoi de plus normal ?) en sautant par-dessus un pion (mouton, chien ou aigle) ami ou adverse situé sur un hexagone voisin, pour aller sur l'hexagone libre situé immédiatement au-delà. Un pion peut enchaîner plusieurs sauts, sur une ligne droite ou brisée (fig. 2).

Certains m'objecteront sans doute qu'il ne semble guère réaliste de voir un mouton sauter par dessus un aigle en plein vol. La lecture de quelques albums du "Génie des Alpages" les fera peut-être revenir sur ce point de vue totalement dénué d'originalité et de poésie.

Le chien doit être le dernier pion à sortir de l'enclos de départ. Il ne peut le faire que lorsque tous les moutons en sont sortis.

Un pion qui a quitté son enclos de départ ne peut pas y retourner. Il ne peut pas non plus pénétrer dans un autre enclos, sauf bien sûr son enclos de destination. Un pion peut cependant toujours traverser un enclos au cours d'un déplacement à "saute-mouton", à condition de ne pas s'y arrêter. Chiens et moutons ne peuvent pas pénétrer dans les nids des aigles.

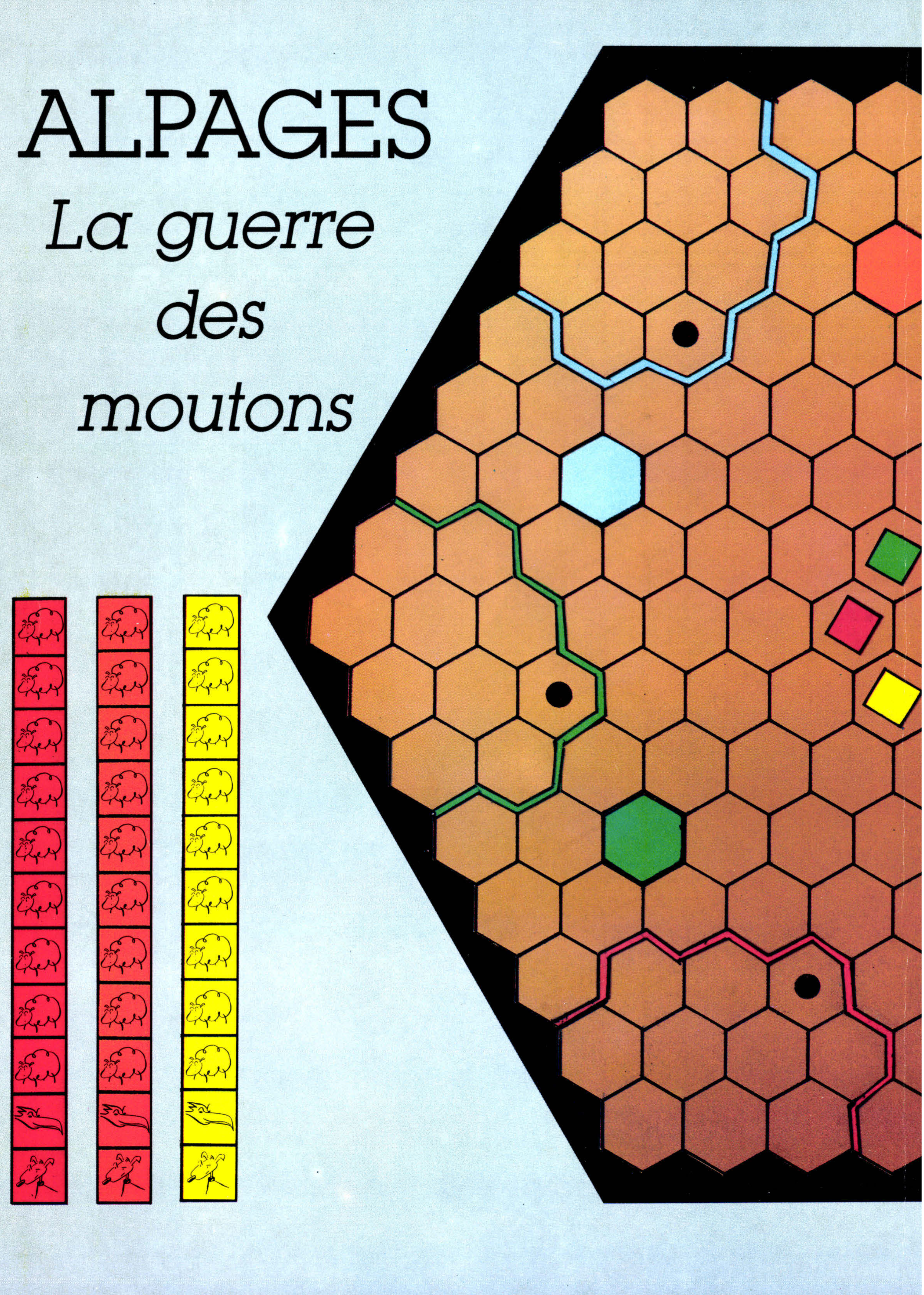
2 - Déplacement de l'aigle

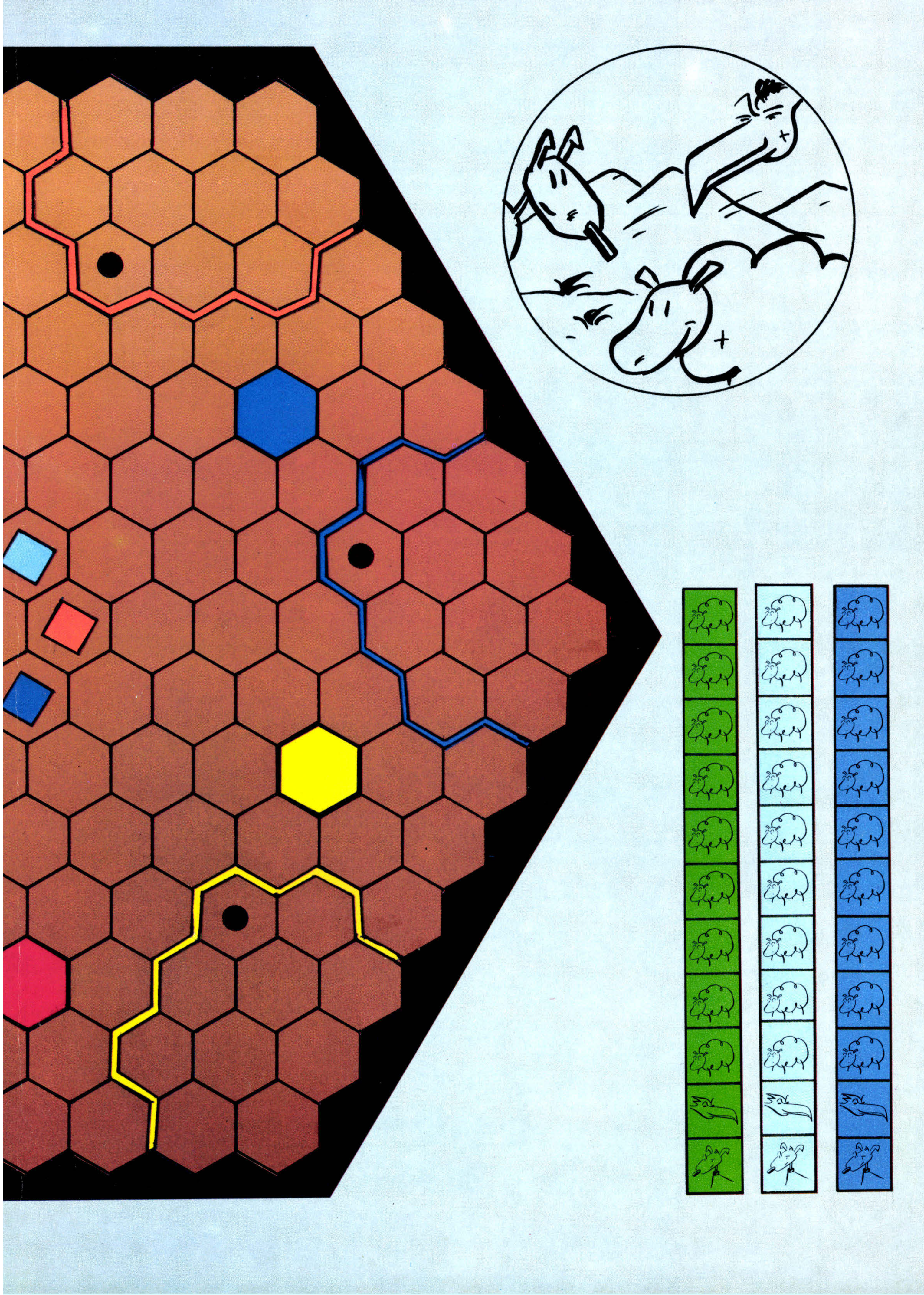
L'aigle se déplace par glissement vers un hexagone adjacent, libre ou occupé par un mouton adverse, auquel cas ce dernier est capturé.

Les aigles ne peuvent pas pénétrer dans les enclos.

Certains remarqueront sans doute que rien ne devrait logiquement s'y opposer. Je leur réponds que :
a) ceci n'est pas un jeu de simulation ;

ALPAGES
La guerre des moutons





b) si le réalisme leur tient vraiment à coeur, ils peuvent remplacer les aigles par des loups.

Capture

Un aigle capture un mouton adverse en pénétrant sur l'hexagone où il se trouve. Le pion aigle est placé sur le pion mouton. L'aigle se déplace ensuite en emportant les moutons capturés.

Un aigle qui transporte deux moutons (un dans chaque serre) ne peut plus en capturer d'autres, et ne peut donc plus pénétrer sur une case occupée par un mouton. Il doit d'abord rapporter à sa petite famille les deux moutons capturés.

(Ce n'est plus le Génie des Alpages, c'est le Baron Noir !).

Pour cela, l'aigle doit revenir à son nid. Il y dépose son butin, et repart à la chasse au tour suivant. Bien sûr, il est possible de rapporter au nid moins de deux moutons (mais c'est Madame aigle qui ne sera pas contente).

Les simulationnistes acharnés qui ont remplacé les aigles par des loups auront sans doute du mal à imaginer ces derniers rapportant des moutons entre leurs crocs. Je leur répondrai que : a) leur réalisme typiquement petit-bourgeois commence à devenir ennuyeux et déplacé ; b) en dernier recours, ils peuvent remplacer loups et moutons par des chats et des souris. Ce jeu est largement inspiré des dames chinoises, et, comme l'a dit le camarade Deng Xiaoping : "Qu'il soit noir ou blanc, un chat est un chat s'il attrape des souris".

Les chiens ne peuvent pas être capturés. De plus, un chien empêche la capture de tous les moutons, amis ou adverses, se trouvant sur les hexagones voisins.

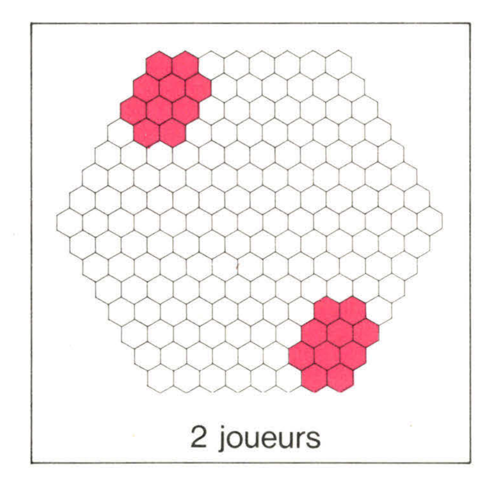
Mais que ferait donc un chien avec des souris ? Peut-être qu'en le remplaçant par un éléphant... A propos, connaissez-vous le Dou Shou Qi ? Mais je m'égare...

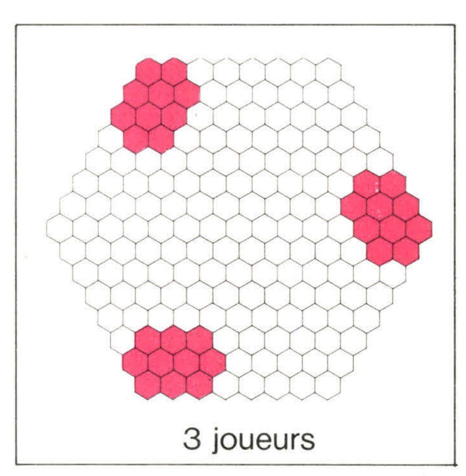
Fin de partie

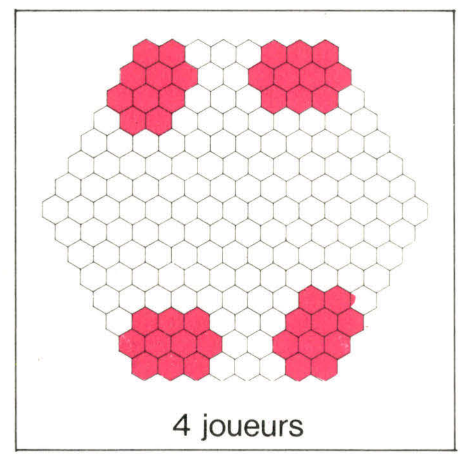
La partie s'arrête dès que tous les chiens et moutons se trouvant encore sur le plateau de jeu ont atteint leur enclos de destination. Chaque joueur marque 1 point pour chaque pion amené dans son enclos de destination, en face de celui de départ, et 1 point pour chaque mouton adverse capturé par son aigle, y compris ceux qui n'ont pas encore été ramenés au nid. Le joueur ayant le total le plus élevé a gagné.

Bruno FAIDUTTI

Figure 1 : placement initial


2 joueurs


3 joueurs


4 joueurs

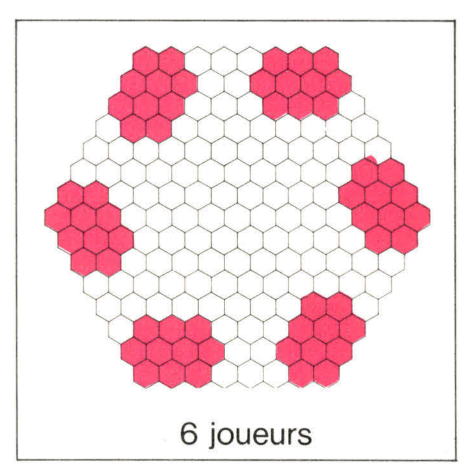
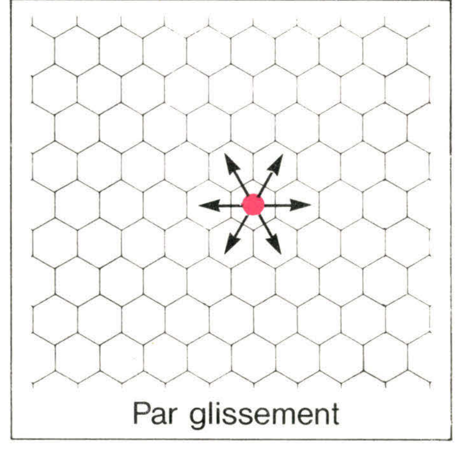
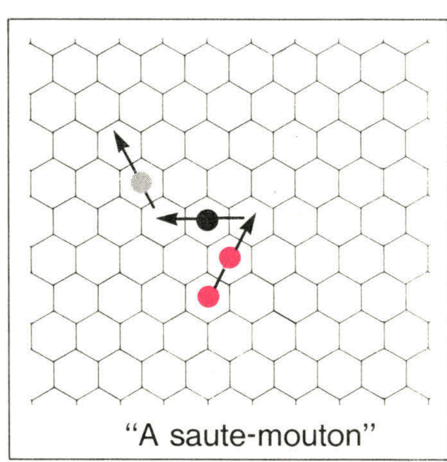

6 joueurs

Figure 2 : déplacements


Par glissement


"A saute-mouton"

Jeux de lettres

L'ESCAMOT



A partir du mot de 3 lettres EON, ajoutez à chaque fois une lettre (en changeant éventuellement l'ordre) pour trouver le mot correspondant à la définition donnée.

E	O	N									
				GRAND FESTIN ET REJOUISSANCES							
					IMAGE PIEUSE DES ORTHODOXES						
						CACHETTE OU NID A POUSSIERE					
							BUISSON A FRUITS ROUGES				
								CHAPEAU DE LA FAYETTE			
									EMPECHE, S'OPPOSE		
										COUDE DE LUMIERE	
											IMITER EN FRAUDE

MINI-TIRAGES



Au Jarnac! comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mot. A titre d'illustration, voici 10 tirages de 6 lettres, parmi les plus difficiles, avec lesquels vous devez trouver des mots présents dans le Petit Larousse Illustré (on ne conjugue pas). Les mots peu courants sont marqués d'un astérisque.

E V I T E + T = ____________ *
S E M E R + K = ____________ *
P E N E S + L = ____________
E T O L E + Z = ____________ *
N O V E E + Z = ____________ *
S E R P E + X = ____________
F O I R E + F = ____________
F R I S E + H = ____________
F R I P E + X = ____________ *
M E L O N + E = ____________ *

Jarnac!

LA FILIÈRE



A partir du mot de 3 lettres placé sur la grille, "EPI", essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord A, puis N, etc.) chacune des 6 lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de 9 lettres (les conjugaisons ne sont pas autorisées).

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	E	P	I						
A									
N									
T									
D									
A									
U									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de 9 lettres. Saurez-vous trouver ces sept "solitaires" ? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif. L'astérisque indique un mot peu courant.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
O	O	P	P	O	R	T	U	N	
I	S	U	P	E	R	F	I	N	
*	T	H	E	O	R	E	M	E	
R H	M	A	C	A	R	E	U	X	
*	E	N	S	U	I	V	I	S	
H M *	F	R	I	N	G	U	E	E	
	I	N	C	L	I	N	E	E	
U									

LE COUP DE JARNAC!



Votre adversaire passe avec la grille ci-dessous : il y a 17 possibilités différentes de lui infliger un coup de Jarnac!, en ajoutant une ou plusieurs lettres du tapis à l'un des mots de la grille (on peut changer l'ordre des lettres). Combien en trouverez-vous ?

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	R	E	D	E	V	O	I	R	
V	E	S	T	R	O	P	E		
	A	G	R	I	O	T	E		
	U	R	E	I	D	E			
	C	L	O	R	E				
R	R	E	B	O	T				
	O	B	I						

Solutions page 90

Benjamin HANNUNA et Bernard CARO



Quitte ou double

Nous avons vu que, dans les fins de partie où il n'y avait pas de possibilité de gammon, la sécurité primait la rapidité. En revanche, quand une partie double est envisageable, les choses se compliquent...

Envisageons d'abord le cas où votre adversaire est à la barre alors que votre jan intérieur est fermé. La première idée qui vient à l'esprit est que plus vous avez enfermé de pions adverses et plus vous avez de chances de gagner un gammon : ce n'est que partiellement vrai.

En effet, plus l'adversaire a de pions à rentrer et plus longtemps il vous gênera dans votre sortie ; il y a très peu de chances pour que vous ne soyez pas, à un moment ou un autre, amené à laisser un blot, qu'un pion adverse attardé pourrait frapper, compromettant ainsi vos chances : il faut donc éviter de frapper plus de pions que vous n'en avez raisonnablement besoin pour assurer le gammon.

Si l'on compare, par exemple, les deux diagrammes ci-après :

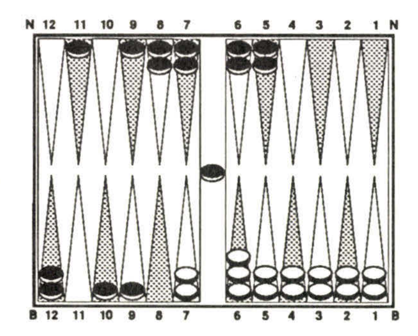


Diagramme A

Dans le cas du diagramme A, Noir n'a qu'un pion à la barre, mais le fait qu'il ait beaucoup de pions hors de son jan intérieur vous donne une très grande probabilité de gagner un gammon.

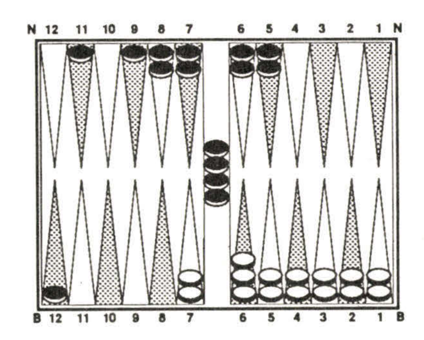


Diagramme B

Dans le diagramme B, vous êtes certain de gagner un gammon (peut-être même une partie triple) si vous n'êtes pas frappé. Mais l'adversaire va rester enfermé tellement longtemps qu'il a toutes les chances de vous voir vous découvrir : et s'il vous frappe alors, son timing est si bon qu'il a même des chances de gagner la partie. La position A est donc préférable à la position B.

Pour guider votre décision, voici quelles sont vos chances de gagner un gammon dans le cas où tous les pions adverses non frappés sont rentrés dans leur jan intérieur :

— avec un pion enfermé, vous n'avez pratiquement aucune chance de gammon ;

— avec deux pions enfermés, vous avez environ 40 % de chances ;

— avec trois pions enfermés, vous avez à peu près 80 % de chances.

Cela implique que :

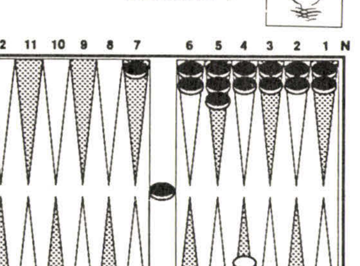
— avec un pion adverse à la barre, vous devrez faire de votre mieux pour en frapper un second : mais si ce n'est pas possible, et que presque tous les pions adverses soient déjà rentrés, vous ne prendrez aucun risque supplémentaire pour essayer de sortir plus vite, le gammon étant de toute manière très peu probable ;

— avec deux pions adverses enfermés, vous n'essaierez d'en prendre un troisième, ou de sortir plus vite en prenant quelques risques, que si tous les autres pions adverses sont rentrés dans leur jan ;

— avec trois pions adverses enfermés, vous privilégeriez toujours la sécurité par rapport à la rapidité, et vous éviterez d'en frapper un quatrième.

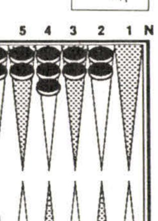
EXERCICES

Exercice 1



Blanc joue 5-1

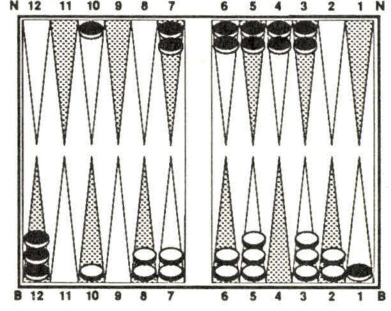
Exercice 2



Blanc joue 2-1

Exercice 3





Blanc joue 6-4

Solutions page 92

Benjamin HANNUNA



Officiel !...

Enfin, le voici : fruit de trois années d'efforts conjoints de la Fédération Internationale de Scrabble Francophone et de la Librairie Larousse, l'Officiel du Scrabble représente désormais la seule référence pour tous les scrabbleurs .

Riche d'environ 60000 entrées comprenant l'ensemble des mots du Petit Larousse, du Petit Robert et du Quillet-Flammarion, auxquels viennent s'ajouter des mots spécifiques aux différents pays francophones, ainsi qu'un certain nombre de termes usuels retenus par la Fédération, l'O.D.S. est censé résoudre toutes les ambiguïtés grammaticales, et combler tous les oublis du Petit Larousse Illustré.

Si, de fait, on ne risque plus d'entendre des scrabbleurs aigris pester contre le dictionnaire de référence en raison d'un "zéro" obtenu sur PERM, COLO ou PITBULL, les lecteurs de J&S pourront néanmoins regretter la pauvreté du vocabulaire ludique retenu : toujours pas d'OTHELLO, de JARNAC ou de BOGGLE, ni de JOYSTICK, ZEITNOT ou autres FITS.

Mais pouvait-on contenter tout le monde ?

LE COIN DU STRATEGE

Vous allez, dans cette partie, prendre la place de Vincent Labbé, champion du Monde 80, dans une partie qui l'a opposé à Michèle Pinson. Munissez-vous d'un cache que vous descendrez progressivement ; vous découvrirez à chaque fois votre tirage puis, à la ligne suivante, le coup joué, celui de l'adversaire, et les commentaires éventuels...

V. LABBÉ	Cumul	M. PINSON	Cumul
A D E E E L C DECALEE, H2, 76	76	WALIS, 6F, 36	36
Evidemment meilleur que DELACEE en H8, qui ouvre le triple.			
A C E H I L N ACHE, G6, 25	101	ECIMEE, 4G, 18	54
On pouvait préférer LAICHE, 3C, 30, qui n'ouvrait pas plus.			
A I L N + M N ? (A)LMANDIN, 2C, 63	164	BOT, 1A, 16	70
MALI(E)NNE ou M(E)LANINE en 3A ouvre trop. De plus, l'avantage d'ALMANDIN est que l'adversaire ne sait peut-être pas qu'ALMANDINE est également bon.			
A A R G E U X BAUX, A1, 25	189	SOUFREE, 1I, 96	166
Ce coup laisse un excellent reliquat, mais nous aurions pourtant préféré EMAUX en E1, qui ferme plus et rapporte 30 points.			
A E R G + E E O LOGEE, D2, 12	201	HUAT, 5K, 24	190
ELOGE, D1, 21 est nettement meilleur : Labbé ne connaît-il pas BOTE ?			
A R E + D P V S DEPRAVES, 9A, 78	279	MINEZ, B6, 39	229
P I I N T U O NID, A7, 20	299	BRUNE, D8, 20	249
PUNI ou PION, 3L, 17 ferme plus et laisse un meilleur reliquat.			
P I T O U + F Y PFUT, 13A, 26	325	KSAR, M3, 36	285
Bien que moins élégant, PUY, 3L, 33 était probablement meilleur.			
I O Y + D U L T PUY, A13, 42	367	change QJL	285
D I L O T + G L POILU, C9, 23	390	ETA, N1, 17	302
Joli coup !...			
D L G T + S T J JET, 5C, 20	410	change QN	302
S D L G T + R I GIS, K7, 20	430	GARERO(N)S, K7, 66	368
Avec plus de 100 pts d'avance et encore un joker en circulation, on préférerait un coup plus bloquant, mais il n'y en a aucun d'intéressant...			
L D T R + L O I LARD, F1, 17	447	AVE, J13, 30	398
On sait qu'il ne reste plus à l'adversaire que 5 lettres, dont le Q vraisemblablement implaçable.			
O I L T TOILE, 15F, 15	462 + 9 471	reste QN	398 - 9 389

CODIFICATION DE LA GRILLE

Les lignes du scrabblier sont codées par des lettres de A à O, et les colonnes par des numéros de 1 à 15. La position d'un mot est déterminée par les coordonnées de sa première lettre : si la ligne est indiquée d'abord, le mot est horizontal, et il est vertical si c'est le numéro qui apparaît en premier lieu.

lettre double

lettre triple

mot double

mot triple

joker ?

N.B. : Ne sont admis dans cette rubrique que les mots figurant l'Officiel du Scrabble.

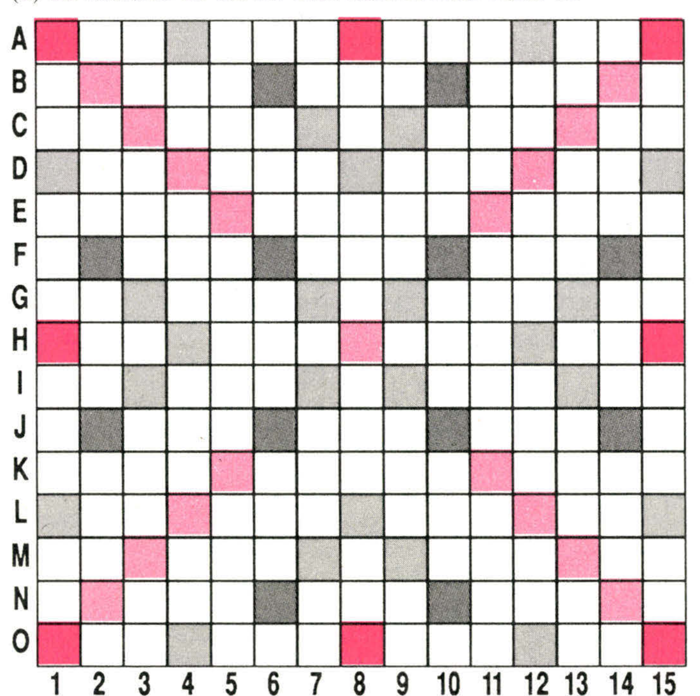
ENTRAINEZ-VOUS

Pour rejouer cette partie, munissez-vous d'un cache que vous ferez glisser toutes les 3 minutes (temps de compétition), de façon à faire apparaître à chaque ligne le nouveau tirage et la solution du coup précédent. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent : le signe – indique que ce reliquat a été rejeté.

Tirage	Mot retenu	Place	Score
RLMFUAS			
—AILNOPR	FUMAS	H 4	26
AQEEEIP	PALIRONS	8 A	83
A+EEMNOT	EQUIPEE	5 F	32
WGTEEDS	PETOMANE (1)	A 8	89
G+JKSTIU	TWEEDS	6 A	42
JUG+VRAL	KITS	M 2	43
VR+AUUME	JUGALE	D 1	44
UVE+TRSE	JUMAR (1)	1 D	39
FOX?DUB	EVERTUES	15 A	86
BF?+SUON	DOUX	14 G	39
SOB+ZARE	FUNK(Y)	2 J	48
SO+NIILY	ZEBRAT	A 1	54
Y+OLAVRR	ILIONS	15 J	32
AV+EECBG	PYRROL (1)	J 5	39
BG+ITTNO	CAVEE	11 G	38
GN+DIANE	BOTTIN	N 10	28
D+HHSEIA	ANGINE (2)	O 7	33
DH+CLE?	HAIES	12 F	40
CHL?	DECAVEE	11 E	31
	H(A)LL	10 H	19
Total			885

1. Paul LEVART *873*
2. Michel PUCHEAULT *865*

(1) Mots nouveaux du P.L.I. 90
(2) Le raccord BI est un mot nouveau du P.L.I. 90



HEPTATOP O.D.S.

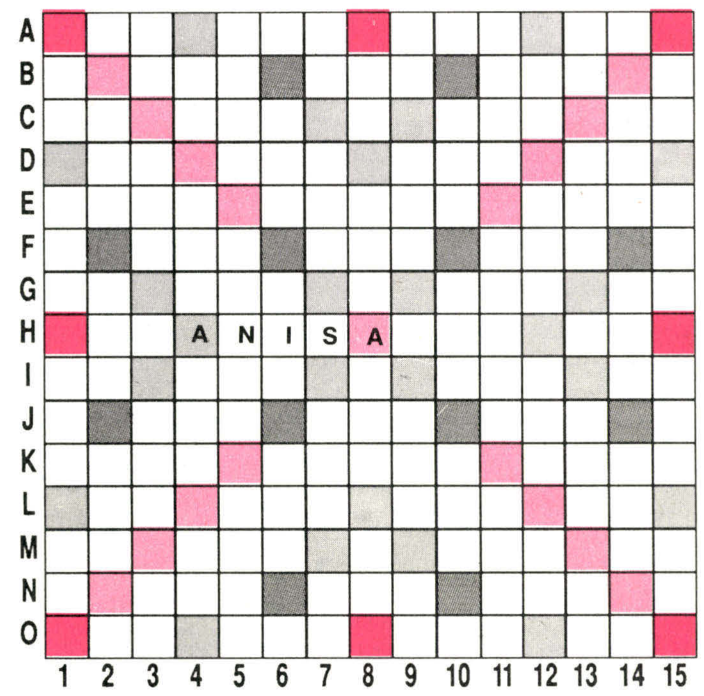
Sept tirages successifs à poser sur la grille, avec un scrabble à trouver à chaque coup.
Mais attention : pour faire le maximum, il faudra à chaque fois trouver un mot relativement courant qui n'était pas valable avant la parution de l'Officiel Du Scrabble. Jouez ces sept coups comme un début de partie normal, à raison de trois minutes par coup, et en vous servant d'un cache que vous descendrez progressivement, au bout de trois minutes (temps de compétition), de façon à découvrir le mot retenu, sa position, son score et le nouveau tirage.

Tirage	Mot retenu	Position	Points
AIJKOS?			
ABELNOS	JOKA(R)IS	H 2	114
ABDEOST	ABALONES	5 H	70
GEHLNOU	DEBOSSAT	O 1	158
LOSSST?	HUGOLIEN	7 C	68
AEILQTU	(G)LASNOSTS	J 3	62
ACEIORR	QUANTILE	M 2	84
	RECROISA	11 D	90

LE DEUXIÈME COUP

On place au premier coup ANISA, H4, 12 pts.
Que jouez-vous, au 2ème coup, avec chacun des tirages suivants ? *(sur une idée d'E. Le Pape)*

1. ALONSX?
2. EILNUU?
3. AACEEMT
4. CELMOSS
5. AEGIMYZ
6. EINOTTT
7. ACEEHLP
8. ACJNORU
9. ABDEILN
10. AFIILT?



Solutions page 92

Benjamin HANNUNA





La valeur n'attend pas...

"Un être doit savoir et sentir que l'on a besoin de sa contribution, que l'on ne méprise pas sa dignité, qu'il est traité avec confiance et respect. S'il le constate, il sera capable d'accomplir beaucoup". **Mikhaïl Gorbatchev**

Sans doute le Tarot avait-il besoin d'une perestroïka, et c'est à quoi s'est employé le docteur Patrick Fayard. Animateur du Tarot-Club de Montbéliard, il a créé une école de Tarot au collège Jean-Jacques Rousseau de Voujeaucourt, où il dispense ses cours une fois par semaine à 18 jeunes de la région.

Soucieux d'assurer la relève, il a imaginé une version attrayante destinée aux 12-18 ans, qui devait donner naissance au premier Championnat de Franche-Comté des jeunes, où une trentaine de joueurs "en herbe" se sont affrontés. Les six premiers se virent qualifiés pour le premier Championnat de France Jeunes et Cadets, parallèlement aux compétitions adultes, le week-end du 1er mai, à Dinard.

Cette compétition réunit 20 concurrents (12 garçons et 8 filles). Par ailleurs, les différentes écoles représentées se rencontrèrent en tournoi individuel par équipes de 4. A cette occasion, il fut même demandé aux élèves de participer à un concours d'affiches de Tarot, dans le cadre du travail scolaire.

Notre époque est devenue l'ère des jeux éducatifs et associatifs, et le Tarot est une excellente école de discipline et de communauté. Pour l'adolescent, le jeu est un acte naturel, qu'il aborde sans préjugé ni complexe. Face aux nombreuses activités qui lui sont proposées, son intégration au Tarot doit être harmonieuse et dissiper les doutes relatifs aux premiers échecs.

La passion transmise se poursuivra au lycée, dans l'armée, dans la vie active. Le rôle des éducateurs est donc de léguer un héritage de connaissances et de stimuler la détermination en encourageant les vocations. Le Tarot doit sortir de l'ésotérisme et se pratiquer dans un large contexte médiatique. L'initiation reste le meilleur gage de développement et pourrait ouvrir la voie au Tarot corporatif ou universitaire qui conférerait au jeu toute sa dimension.

• *Le Règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de J & S sur simple demande - accompagnée d'une enveloppe timbrée - à : Fédération Française de Tarot, 4 cours de Verdun, 69002 LYON.*

PROBLÈMES

Si vous avez assimilé les principes de base, vous êtes en mesure de participer au prochain Championnat de France Junior. (Dans tous les cas suivants, le preneur est en Sud.)

Problème n° 1	
A : 17.12.6 ♠ : 7.5.4. ♥ : R.V.10.9.7.6. ♦ : 10.2 ♣ : C.8.7.2.	Vous êtes en Nord. Ouest entame du 3 d'Atout. En main au 17, que jouez-vous ?

Problème n° 2	
A : 20.17.14.10 ♠ : C.9.8. ♥ : V.8.5.3.2. ♦ : D.V.4 ♣ : 10.6.5	Vous êtes en Ouest. Est entame du 5 d'Atout et Nord s'excuse. Que jouez-vous ?

Problème n° 3	
A : 14.7.6.3.2 ♠ : 5.4.3 ♥ : 9.7.4. ♦ : D.8.7 ♣ : D.V.5.3	Vous êtes en Nord. Sud découvre un Chien blanc. Quelle est votre entame ?

Problème n° 4	
A : 11.10.8.4.1 ♠ : R.9.4 ♥ : 10.9.8.7 ♦ : 8 ♣ : D.10.7.5.2	Vous êtes en Est. Qu'entamez-vous ?

Problème n° 5	
A : 12.9.8.Ex ♠ : 7.5.3 ♥ : 6.5.3.2 ♦ : D.V.9.8.6 ♣ : V.4	Vous êtes en Est. Sud entame du 2 de ♦. Quelle carte jouez-vous ?

Problème n° 6	
A : 21.10.3.2 ♠ : D.C.9.7.5 ♥ : 10.9.4 ♦ : C.6.2 ♣ : 8.3.2	Vous êtes en Ouest. Qu'entamez-vous ?

Problème n° 7	
A : 18.13.9.6.5.2 ♠ : V.9.4 ♥ : C.6.5 ♦ : 8.7.6 ♣ : D.5.3	Vous êtes en Ouest. Sud entame ♥. Ayant pris du Cavalier, que jouez-vous ?

Problème n° 8	
A : 8.5.3 ♠ : D.10.6.4.2 ♥ : 7. ♦ : C.10.7.3 ♣ : D.C.9.8.5	Vous êtes en Ouest. Sud découvre quatre ♣ au Chien. Qu'entamez-vous ?

Problème n° 9	
A : 14.12.11.10 ♠ : C.8.2 ♥ : 6.5.4.3 ♦ : V.10.9.5.4 ♣ : R.2	Vous êtes en Ouest. Est entame du 10 de ♠ et Nord fournit le 4. Que jouez-vous ?

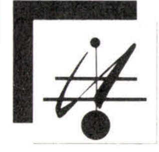
Problème n° 10	
A : 17.13.9.7.5.4 ♠ : D.2 ♥ : D.10.9.7.5.3 ♦ : V.4 ♣ : 5.3	Vous êtes en Ouest. Sud trouve au Chien le Petit sec. Qu'entamez-vous ?

Problème n° 11	
A : 21.6.4 ♠ : V.8.6.(-).(-) ♥ : 8.(-).(-) ♦ : R.C.8.6 ♣ : 9.3.2	Vous êtes en Ouest. Sud est surcoupé à ♠ par Est, qui repart du 2 d'Atout. En main au 21, que jouez-vous ?

Solutions page 92

Emmanuel JEANNIN-NALTET et Patrick LANCMAN

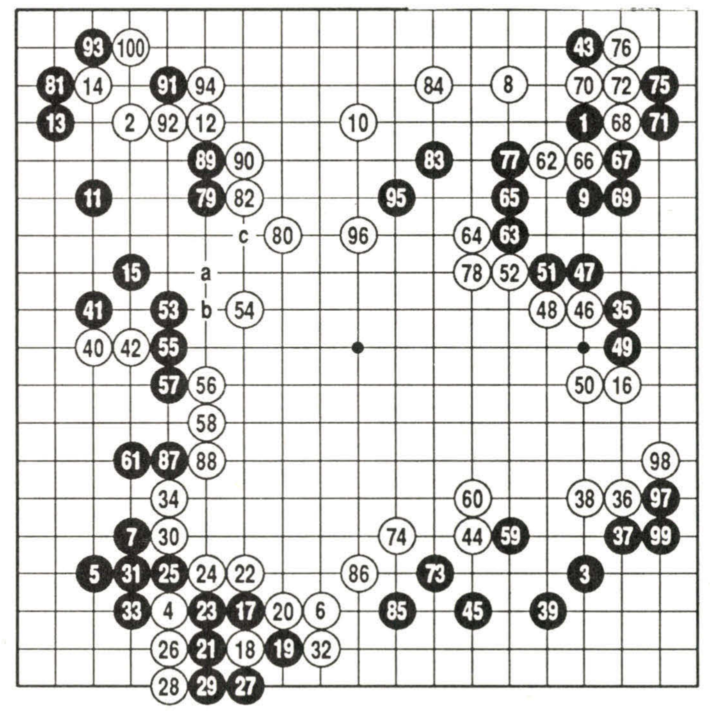




L'océan blanc

Que territoire et influence soient équivalents est le fondement de l'alchimie du Go. La frontière elle-même est invisible, puisqu'elle se situe quelque part entre la 3ème et la 4ème ligne.

Ces principes étant admis, il reste que savoir faire travailler une influence est la chose la moins évidente du monde. La partie que nous montrons est surprenante parce qu'un joueur 1-DAN y bat un 6-DAN, grâce à une stratégie d'influence, illustrée brillamment par un grand sacrifice global, et qui a valu à son auteur les louanges des professionnels.



Championnat du Monde amateurs (Tokyo, 18 mai 1988)
Noir : Linchi Liang (Taipeh, 6ème dan)
Blanc : Flood (Norvège, 1er dan)
(Coups 1 à 100 - Blanc gagne de 1,5 pt en 190 coups)

La mise en place de l'influence (1-34)

Ce qui est surprenant, c'est que cette partie soit marquée par l'influence blanche alors que les premiers coups noirs, 1 et 3, mais aussi 7, 9 et 15 sont eux-mêmes des coups d'influence : la 4ème ligne est une position haute sur le terrain, et les pierres noires sont partout très solides.
Mais le noir fait très tôt le choix d'un profit immédiat, et peut-être un peu prématuré, avec la séquence de 19 à 34.
Le premier coup blanc prisé par les professionnels est le 16, coup d'invasion idéal entre 3 et 9. Avant d'y répliquer, le noir contre-attaque donc en 17 ; après la réponse en 18, il pourrait laisser momentanément les choses en l'état, l'échange 17-18 n'étant pas négatif. Après 34, la position paraît équilibrée, avec une légère interrogation : fallait-il fixer la position si vite ?

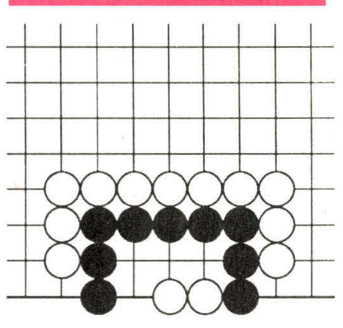
Le grand sacrifice (35-61)

Après la séquence 35-39, l'invasion en 40 est naturelle. Le tournant de la partie est le coup 43. Le noir se précipite sur le très gros point du coin, mais il minimise l'importance du centre. A ce stade, il faut jouer en a pour se diriger vers le centre ; c'est le moyen authentique pour contrer l'influence blanche : éroder le potentiel central et fragiliser le dispositif du bord nord.
Le blanc réagit bien avec 44, mais se trompe ensuite de direction : il doit jouer en b et non en 46. Quand le noir joue 53 la situation du blanc est délicate ; la solution choisie avec 54, suivi de 56-58, est à la fois courageuse, brillante et... un peu généreuse. Si le blanc avait joué b auparavant, il n'aurait rien eu à sacrifier ; là, il donne ses deux pierres 40 et 42 et un très gros territoire au noir, qui n'a plus ensuite qu'un seul problème : éroder discrètement le territoire blanc central, ce qui lui permettrait de conserver une bonne avance.

Le noir s'emmêle les pinceaux (62-100)

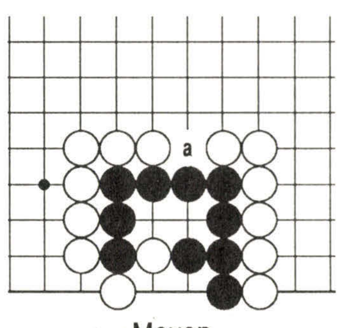
Le noir prend peur avec 63 ; il devait connecter en 66 et, si le blanc joue 63, occuper le point c. Le blanc détruit le coin avec 66-72, ce qui rend injustifiable le coup en 43. Quand il connecte avec 78, la partie a tourné à son avantage. Cette fois l'océan blanc est suffisant parce que les points du coin nord-est ne sont plus noirs.
Flood a néanmoins fait preuve d'un sang-froid remarquable en conservant jusqu'au bout une petite avance sur un adversaire présumé nettement supérieur. A la fin de la partie (que je vous laisse reconstituer), le blanc a 61 points au centre et 30 au nord, tandis que le noir a 58 points en ouest, 20 au nord-est et 17 en sud-est, ce qui, compte tenu du komi de 5 1/2, donne la victoire au blanc par 1,5 point.

PROBLÈMES



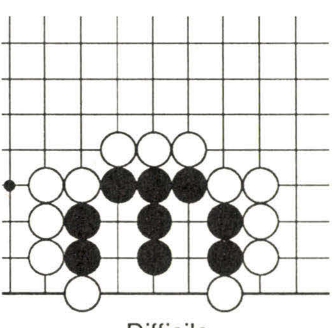
Facile

1. Noir vit (par seki, c'est-à-dire sans faire de points).



Moyen

2. Noir vit (Que se passe-t-il s'il n'a pas de liberté en a ?).



Difficile

3. Noir vit.

Solutions page 92

Pierre AROUTCHEFF





Le balayage intérieur

Nous allons ce mois-ci étudier cette technique, qui permet de simplifier certaines fins de partie et de faciliter la victoire.

Dans la position du diagramme 1, Noir a réussi à bloquer son adversaire. Mais, pour ce faire, il a dû sacrifier le coin H1 en échange du coin A1. Que va faire Noir maintenant ? S'il joue un des coups C7, D7, E7 ou F7, Blanc peut répondre respectivement C8, D8, E8 ou F8 et Noir n'aura rien gagné.

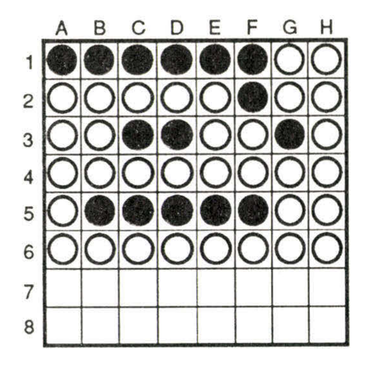


Diagramme 1 : Noir doit jouer

Il paraît naturel pour Noir de jouer 45:A7. En effet, Blanc est forcé de répondre B7 et Noir peut alors choisir de prendre le coin A8 avec l'idée de s'en servir comme base pour retourner beaucoup de pions au sud.

La meilleure suite après 47:A8, indiquée sur le diagramme 2, conduit à une victoire 34-30 pour Noir, qui semble donc être à la merci de la moindre erreur.

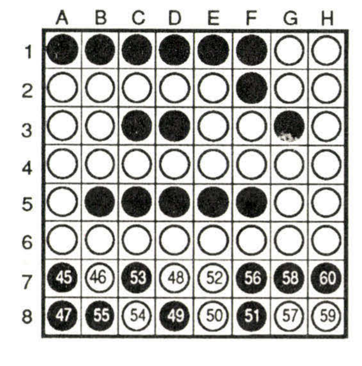


Diagramme 2

Cette victoire étriquée s'explique par le fait que si Noir a récupéré presque entièrement les lignes 7 et 8, Blanc a conservé beaucoup de pions au centre. De plus, Blanc a souvent plusieurs coups possibles, et il est difficile pour Noir de prévoir à coup sûr s'il va gagner.

Pourtant, après 45:A7 et 46:B7, il y a une autre façon pour Noir d'envisager cette fin de partie. Il peut jouer 47:B8!, qui laisse à Blanc le coin A8 et le bord sud, mais, en contrepartie, permet de récupérer presque tous les pions à l'intérieur du triangle A1-A7-G7 (d'où le nom de "balayage intérieur").

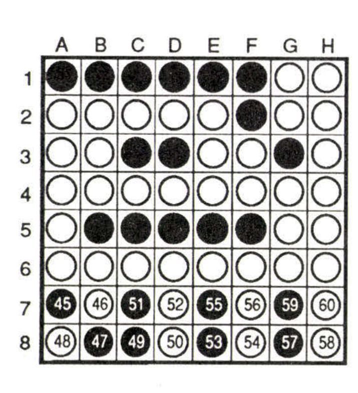


Diagramme 3

La partie peut se terminer comme sur le diagramme 3, ce qui conduit à une victoire 37-27 pour Noir. De plus, et c'est un des grands avantages de cette technique, Blanc n'a jamais le choix : il a toujours un seul coup possible. Noir peut ainsi prévoir aisément la suite et ne risque pas d'être désagréablement surpris par une réponse inattendue de Blanc. Noir n'a pas non plus beaucoup à réfléchir et pourrait jouer rapidement cette fin de partie (s'il ne lui restait plus beaucoup de temps, par exemple).

Les conditions favorables pour pouvoir effectuer un balayage intérieur sont (dans cette orientation) que Noir ait le bord nord et puisse avoir le bord ouest. Sa tâche sera grandement facilitée si Blanc a le bord est et des pions groupés au centre.

Bien évidemment, Blanc peut aussi effectuer un balayage intérieur si les rôles sont inversés.

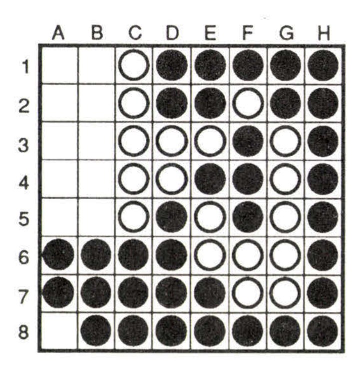
Les trois exercices suivants vont vous permettre de tester votre habileté à "balayer" correctement.

EXERCICES

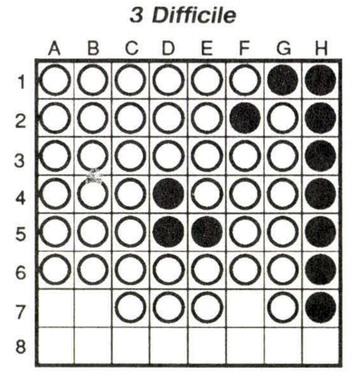
Dans les trois positions suivantes, Noir joue et gagne.

(Sachez que Noir peut toujours, ici, forcer les coups de Blanc.)

1 Facile



2 Moyen



3 Difficile

Solutions page 92

Marc TASTET



HEX

Nous allons ici nous intéresser à la version moderne, signée Piet Hein, de ce jeu de stratégie qui se pratique à deux.

Matériel

Un plateau en forme de losange, comprenant 121 cases hexagonales (11 sur 11), et dont les bords sont repérés comme étant "blancs" ou "noirs". 60 pions blancs et 60 pions noirs.

But du jeu

Former un chemin continu entre deux bords opposés du plateau.

Préparation

Le plateau est vide. Un joueur prend les pions blancs, l'autre les noirs.

Marche du jeu

Chaque joueur à son tour pose un de ses pions sur une case vide.

Fin du jeu et gain

Un joueur gagne lorsqu'il est parvenu à constituer un chemin reliant les deux bords de sa couleur. La partie nulle est impossible.

Variantes

1 - Dimensions : On peut jouer sur des plateaux de dimensions variées, comme le 7x7 ou le 9x9 pour débuter, le 13x13 ou le 15x15 pour complexifier.
2 - Handicap : Pour limiter l'avantage du premier joueur, le premier pion doit être posé à une distance minimale de la case centrale.

Stratégie

Hex est riche en stratégie, où il présente plusieurs aspects communs avec le Go. La notion de connexion y joue en effet un rôle essentiel, comme celles d'influence et de forme.

Comme au Go, il ne faut pas chercher trop tôt à réaliser des parties de chemin continues, mais au contraire placer ses pions à des intervalles assez grands pour influencer de grands espaces et constituer les structures les plus souples possible. Plus tard, quand il y a concurrence locale pour le passage, alors il faut resserrer les positions et les connecter.

L'influence peut s'apprécier, comme au Go, en rapport aux espaces libres voisins, et en rapport avec les bords "amis" qui sont des lieux de connexion sûrs comme le sont les coins et les bords du Go-ban.

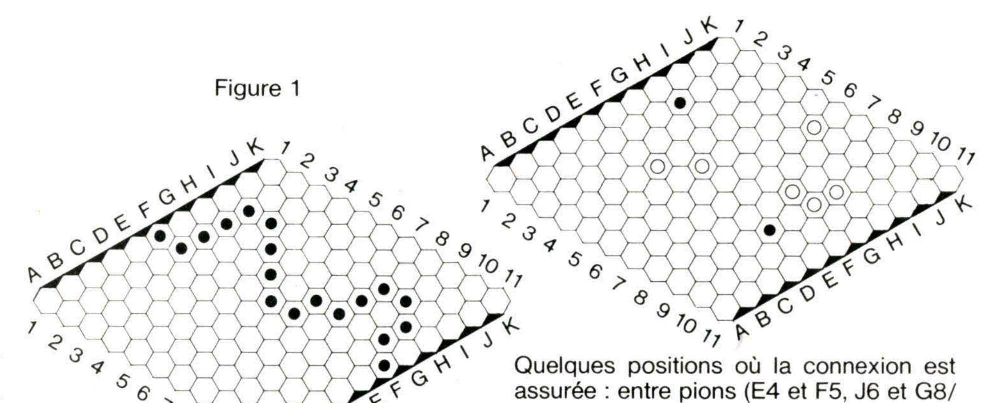
L'étude des formes débouche sur des résultats tactiques concernant la sécurité des connexions ou les liaisons aux bords amis.

Une partie de Hex comprend, comme au Go, deux phases principales : la première est une phase d'influence générale sur le plateau, les premiers pions posés créant des zones favorables pour le passage de chemins. La seconde est celle du combat rapproché et des connexions où chaque joueur tente de s'assurer définitivement le passage dans les zones disputées, en particulier au centre du plateau.

En général, la phase de connexion définitive n'est pas nécessaire car dès qu'un joueur s'est assuré un chemin gagnant, l'autre ne peut plus rien espérer (il ne peut pas y avoir deux chemins adverses gagnants) et il ne lui reste qu'à abandonner.

François PINGAUD

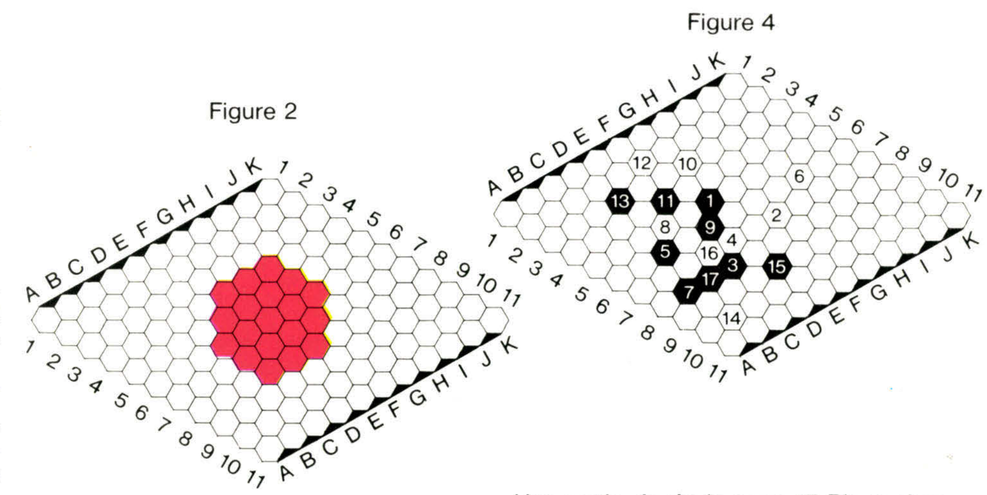
Figure 1 / Figure 3



Quelques positions où la connexion est assurée : entre pions (E4 et F5, J6 et G8/G9/H9), ou entre pions et bords (H2 et bord nord, E9 et bord sud).

Un exemple de chemin gagnant.

Figure 4 / Figure 2

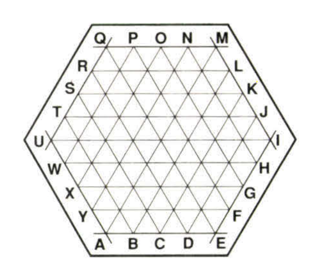


Partie avec handicap : le premier coup ne peut pas être joué sur une case rouge.

Une partie. Après le coup 17 Blanc abandonne : jouer D6 entraînerait la réponse noire C5 ; le chemin noir est déjà assuré.

Abalone® :

jouer de manière active



Ejecter l'adversaire hors du plateau est le but ultime. Or, on ne peut parvenir à ce but qu'après avoir rempli deux conditions : maîtriser l'espace et obliger l'adversaire à se rapprocher des bords du plateau. Ceci suppose une attitude active voire agressive dans le jeu, qui permettra tour à tour d'interdire certains espaces clefs à l'adversaire, puis de les occuper soi-même en toute sécurité.

OUVERTURES CLASSIQUES : RAPPEL

La conquête du centre et notamment celle des cases de la rangée U-I reste une approche tactique sûre.
Le joueur débutant le comprend très vite, et aura tendance à regrouper en bloc ses forces vers le centre.

un exemple de ces ouvertures :
1) A-M, Q-E ; 2) B-L, P-F ; 3) C-K, O-G ; 4) AB-M, OP-F (coup pour renforcer la position OP par L-R) ; 5) BC-L, L-R ; 6) D-J (coup forcé pour garder la position FI) ...

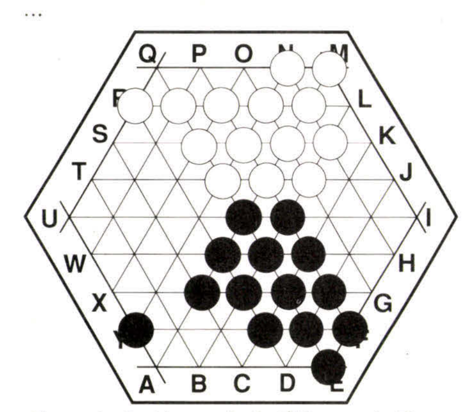


Figure 1 : Position après le 5ème coup de Blanc

Ou encore ce deuxième exemple :
1) AC-MLK, Q-E ; 2) F-PQR, PQ-E (Blanc s'empare tout de suite de la case AE, et les coups suivants auront pour objet le contrôle de cette case AE) ; 3) C-KJI, M-A ; 4) A-M (réponse obligée), OP-F (prépare le coup L-R) ; 5) BC-L (obligatoire pour la conquête de AE), L-R ; 6) CD-K, R-L (le coup NO-G n'apporte rien de plus, car Noir : BD-L, puis DE-Q si Blanc joue NQ-J !) ; 7) GI-U (Noir emporte la case AE) ... On aboutit à une situation bloc à bloc analogue à la figure 1.

Dans ces deux exemples, ni Noir ni Blanc ne font aucune économie de billes ni de temps, puisqu'ils cherchent à mettre leurs 14 boules en jeu. Or on a vu (J&S n°1) que l'on a avantage à manœuvrer avec 9 boules pour destabiliser plus vite et plus efficacement l'adversaire.

De nombreux joueurs pensent qu'en jouant bloc à bloc de façon ultra défensive, on bloque le jeu, et l'on se met à l'abri d'une défaite. C'est une erreur ! Ce type de tactique ne tient pas plus de 20 coups contre un joueur aguerri, et conduit immanquablement à la défaite.
Pour ceux qui en douteraient, nous le montrerons dans ces pages au cours des prochains numéros ...

JOUER AVEC LES ESPACES LIBRES

Il n'y a pas besoin d'occuper une case pour en être le maître !
Les deux figures qui suivent illustrent cet axiome, où l'on voit que Noir maîtrise l'espace.

Figure 2

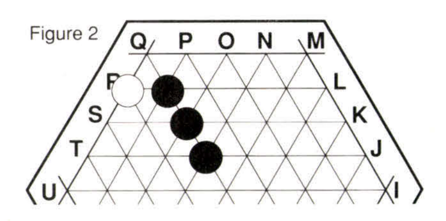
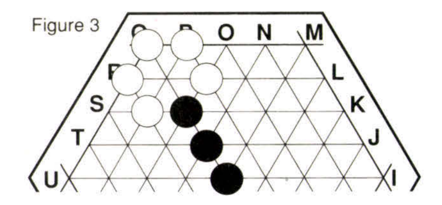


Figure 3



La maîtrise des espaces vides équivaut à augmenter ses possibilités offensives. En effet les boules libérées de ces espaces peuvent - et doivent - renforcer des lignes d'attaque en d'autres endroits.

Dans l'exemple qui suit (Fig.4) on observera la manœuvre de Noir pour conserver la maîtrise des cases stratégiques, alors que Blanc l'accule pourtant à la défensive :

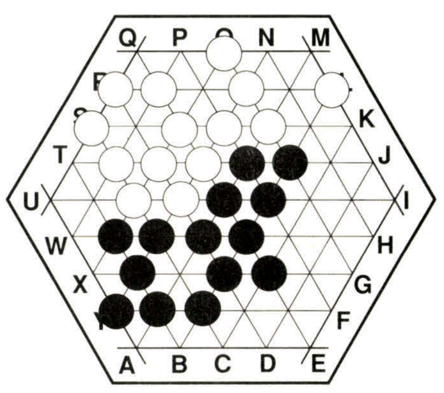


Figure 4 : Partie jouée au tournoi du Forum (Paris Nov 89)

Deux menaces immédiates pèsent sur Noir: Blanc : S-C (menace directe en NQ-Y au coup suivant) et Blanc R-D (menace qui affaiblira les lignes de Noir AM et BL, et risque de couper Noir en deux blocs).

La réponse de Noir est remarquable, et en deux temps :
Noir : JM-A !
Blanc : R-D
Noir répond : CE-C !
Non seulement Noir a paré les menaces de Blanc, mais encore conserve-t-il la maîtrise de l'espace MP et celle de l'espace AE si Blanc cherchait à jouer PQ-E.

Cette recherche de la maîtrise des espaces conduit à raisonner de manière analogue pour ce qui concerne les ouvertures.

OUVERTURES ACTIVES

A l'opposé des ouvertures classiques abordées plus haut, l'ouverture active cherche une mise en jeu immédiate en portant la menace dès les premiers coups dans le camp adverse.

Le début de partie commenté qui suit illustre ce principe.
1) E-Q, M-A (réponse plus active que Q-E, car si Noir poursuit DE-Q, il perd le centre !) ; 2) D-R (donne à Noir la maîtrise de l'espace AE), N-Y (permet à Blanc d'occuper AE, pour le cas où Noir n'irait pas en AE sur le coup suivant.) ; 3) DE-Q (Noir s'empare de AE), NO-Y (Blanc va chercher à revenir en AE) ; 4) CD-R, NP-Y (Blanc poursuit son objectif) ; 5) BC-L (soutient AE) , ...

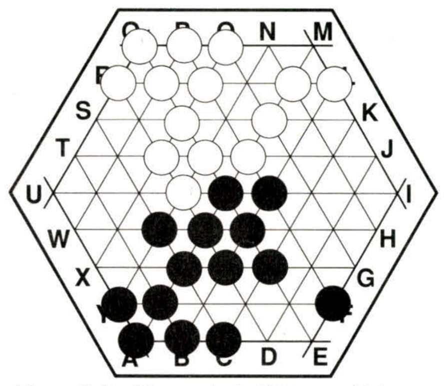


Figure 5: Position après le 5ème coup Noir

Noir menace la case UY par FI-U. Blanc doit protéger cette position s'il veut poursuivre son objectif, mais aussi porter la menace chez Noir.
Le coup de Blanc sera un coup type de "protection active".
Quel est-il ?
...
Blanc joue MN-RS !
Car si Noir : FI-U, Blanc : NO-Y
si Noir : AC-M, Blanc : P-F
6) BD-L (oui, car si Blanc : OP-F, Noir : AC-M), OP-X ! (piège tendu par Blanc, qui entraîne le coup prévu de Noir.) ; 7) AC-M

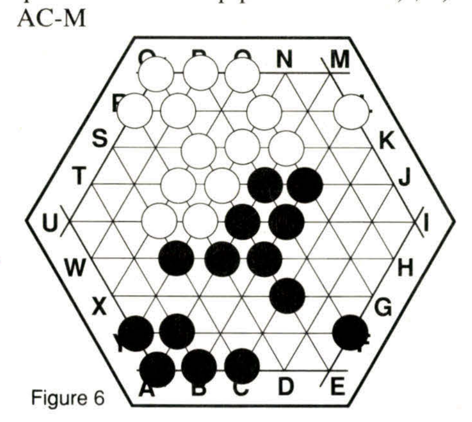


Figure 6

Quel mouvement va jouer Blanc, qui donne tout son sens au coup surprenant OP-X ?
...
Blanc joue SU-S !
Noir doit ainsi à son tour trouver une protection active pour contrer Blanc : ST-J, et le coup de Noir sera :
8) Y-NM, R-L (Blanc annule la défense de Noir, en reprenant le contrôle de la case MP).

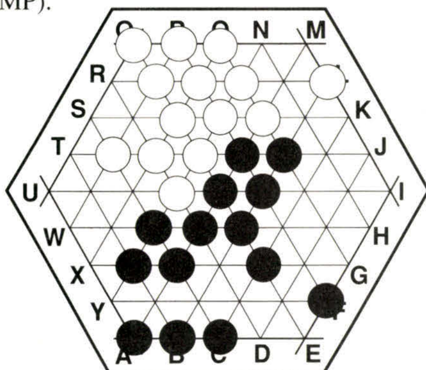
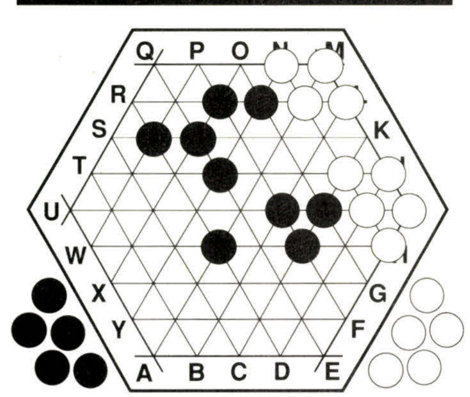


Figure 7 : Position après 8 ème coup de Blanc

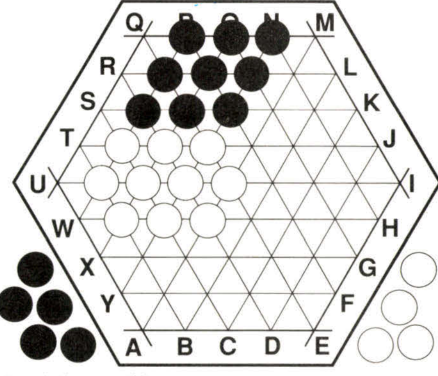
A ce stade de la partie, c'est à dire après seulement 8 coups, on a vu que tour à tour Noir puis Blanc ont porté des menaces extrêmement puissantes à l'encontre du camp adverse. Ces menaces n'ont été contrées que par des défenses actives astucieuses de part et d'autre.

Vos adversaires sauront-ils toujours faire preuve de cette même aptitude ?
Le choix de jouer ce type d'ouverture se révèlera toujours payant, notamment sur un adversaire qui tendrait à privilégier le jeu défensif.

PROBLEMES DU MOIS



Problème n°1 :
Noir joue et gagne sur son troisième coup. Attention, il y a deux solutions bien différentes pour atteindre ce but. Nous vous proposons de les découvrir.



Problème n°2 :
Ici le jeu est encore ouvert. Mais Blanc, dont c'est le tour de jouer, peut s'il s'y prend bien gagner en moins de 6 coups.
Quel est le meilleur coup de Blanc pour gagner en moins de 6 coups ?

Solutions page 92

BARLERIN,
assisté de Frank MONNOURY

Rappelons que le système de notation a été présenté dans J&S n°1 d'Octobre 1989.
Pour tous les nouveaux lecteurs qui désireraient se procurer le système complet de notation, écrire à :
Fédération Française de Jeu d'Abalone
Parc d'activité la Roseraie
15 rue du Buisson aux Fraises
91300 MASSY
en joignant une enveloppe timbrée à votre adresse pour la réponse.

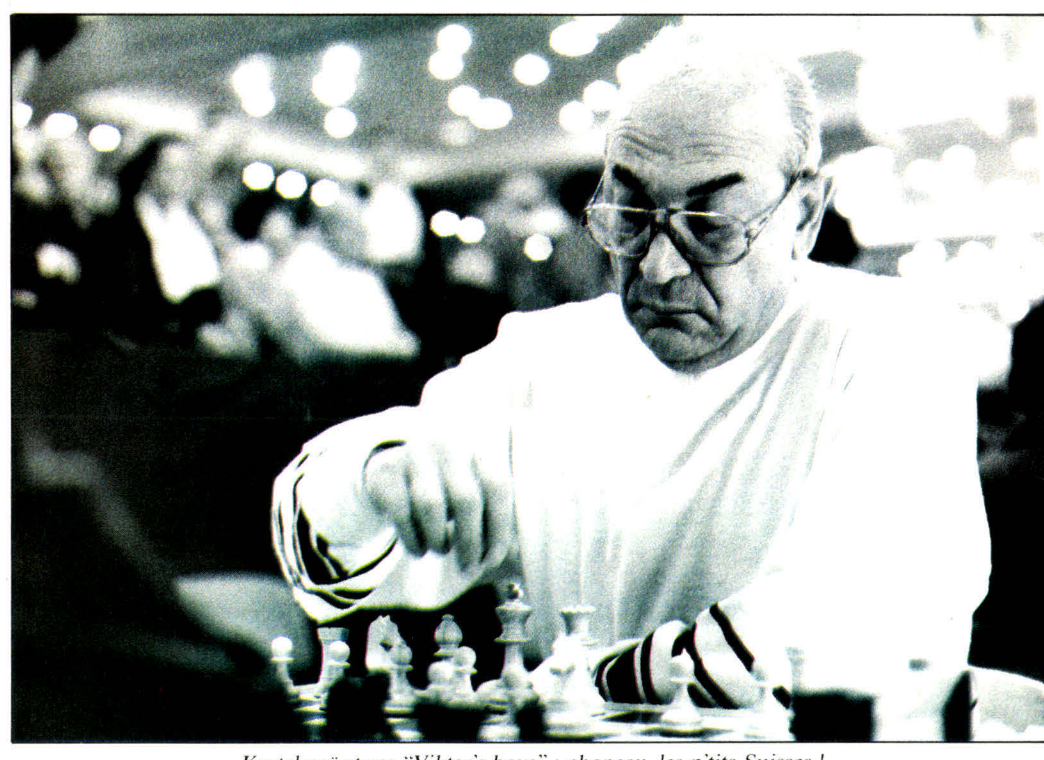




CHAMPIONNAT DU MONDE PAR ÉQUIPES

La Danse de l'URSS

Balade de santé pour l'Union soviétique à Lucerne (Suisse). Dès la 6ème ronde, la messe était dite ! Seul véritable suspense : l'obtention des médailles d'argent et de bronze, remportées finalement par la Yougoslavie et l'Angleterre. A noter les belles prestations de la Suisse et de la Chine, le résultat plus qu'honorable de l'Afrique, et l'écroulement complet de la Hollande. Flash-back sur les faits marquants qui ont ponctué les 9 rondes de ce championnat.



Kortchnoï et ses "Viktor's boys" : chapeau, les p'tits Suisses !

Ronde 1

URSS 3,5 - AFRIQUE 0,5. Vassili Ivantchuk, n °3 mondial, lâche une nulle contre le Tunisien Bouaziz !
SUISSE 2,5 - USA 1,5. Kortchnoï bat Fedorowicz et les "Viktor's boys" tiennent bon derrière.

Ronde 2

AFRIQUE 2,5 - PAYS-BAS 1,5. LA sensation ! quand Timman ne joue pas, les Bataves craquent (Afifi-Van Der Wiel = ; Hamdouchi-Piket = ; Abdelnab-Van Der Sterren = ; Bouaziz-Kuijf 1-0) !

Ronde 3

URSS 3,5 - YOUGOSLAVIE 0,5. Karpov concède la nulle à Ljubojevic, mais derrière ça "cartonne" sec : Vaganian, Ivantchuk, Gourevitch sont sans pitié pour Nikolic, Velimirovic et Ivanovic.

Ronde 4

URSS 2,5 - SUISSE 1,5. Les Soviétiques ne doivent leur salut qu'à la victoire de Gourevitch sur Franzoni au 4ème échiquier. Devant, ça tenait bon : nulles de Kortchnoï, Brunner et Hug contre Beliavski, Ehlvest, Vaganian.

Ronde 5

URSS 3 - ANGLETERRE 1. Le choc : Karpov bat Short, Beliavski bat Nunn, Ivantchuk bat Adams mais Chandler bat Ehlvest.

Ronde 6

URSS 3,5 - HOLLANDE 0,5. Des Russes sans Karpov, c'est pas mal non plus : Beliavski bat Timman, Ivantchuk bat Sosonko, Gourevitch bat Piket ; seul Vaganian partage le point, avec Van Der Wiel.

Ronde 7

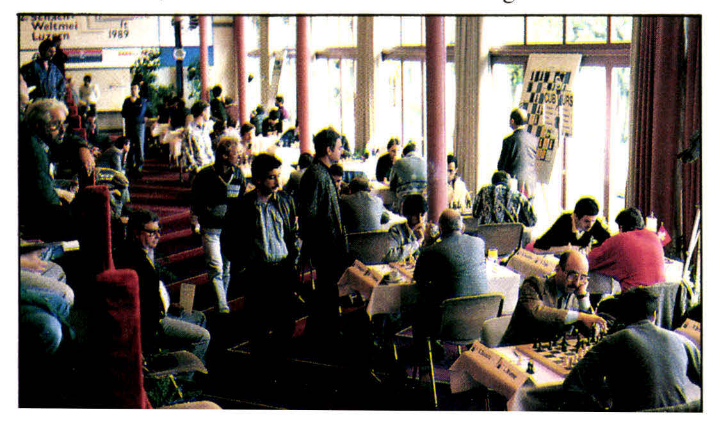
SUISSE 2,5 - HONGRIE 1,5. "La bande à Viktor" fait encore parler d'elle : Kortchnoï bat Sax, Brunner bat Adorjan et Franzoni annule contre Horvath ; Hug perd face à Groszpeter, chapeau les p'tits Suisses !

Ronde 8

ANGLETERRE 3,5 - USA 0,5. My God, quelle trempe ! Short, Nunn et Speelman renvoient Seïrawan, Christiansen et Fedorowicz à leurs chères études. Seul Gurevich tire une nulle (face à Chandler) de ce naufrage.
CHINE 3,5 - HOLLANDE 0,5. "La" sensation bis. Et toujours au détriment de la Hollande (et toujours sans Timman) ! Ye Jiangchuan Sosonko = ; Xu Jun-Piket 1-0 ; Ye Rongguang-Van Der Sterren 1-0 ; Wang Zili-Kuijf 1-0. Les Bataves menés... à la baguette !

Ronde 9

ANGLETERRE 2 - CHINE 2. Le péril a failli frapper. Ye Jiangchuan bat Short et Ye Rongguang bat Nunn : excusez du peu ! Heureusement pour les Anglais que Speelman et Chandler marquent leur point face à Xu Jun et Wang Zili !



En bref...

Classement général final :

1 - URSS 27,5

(Karpov, Ivantchuk, Gourevitch, Beliavski, Ehlvest, Vaganian)

2 - YOUGOSLAVIE 22,5

(Ljubojevic, Nikolic, Damljanovic, Popovic, Ivanovic, Velimirovic)

3 - ANGLETERRE 21,5

(Short, Speelman, Chandler, Nunn, Hodgson, Adams)

4 - HONGRIE 18,5

(Sax, Adorjan, Groszpeter, Horvath, Lukacs, Tolnaï)

5 - USA 17

(De Firmian, Seïrawan, Fedorowicz, Christiansen, Djindjihashvili, Gurevich)

6 - SUISSE 17

(Kortchnoï, Brunner, Franzoni, Hug, Züger, Wirtensohn)

7 - CUBA 16,5

(Nogueiras, Garcia, Rodriguez, Borgues, Vera, Hernandez)

8 - CHINE 15,5

(Wang Zili, Xu Jun, Ye Jiangchuan, Ye Rongguang, Liang Jinrong, Lin Ta)

9 - PAYS-BAS 12,5

(Timman, Van Der Wiel, Sosonko, Piket, Kuijf, Van Der Sterren)

10 - AFRIQUE 11,5

(Afifi (Egypte), Hamdouchi (Maroc), Abdelnabi (Egypte), Bouaziz (Tunisie), Boudhiba (Algérie), Briffel (Angola).

• **Odessa (championnat d'URSS)** - Rafael Vaganian, en l'absence des 2 "K", remporte son premier titre (9 pts sur 15) devant Beliavski, Gelfand, Dolmatov et Eingorn (8,5), Lerner et Oll (8), etc.

• **Sotchi (mémorial Tchigorine)** - "Perf" de Joël Lautier dans un tournoi très relevé. 1 Vyzmanavine (URSS) 10 ; 2-4 Goldin (URSS), Lautier (F), Khalifman (URSS) 8 ; 5-7 Razouvaïev (URSS), Pigousov (URSS), Geller (URSS) 7,5 (etc.).

• **Corrèze - Lautier-Spraggett 3-3.** Le match-défi en 6 parties organisé par la GMF Banque, à l'initiative de Bernard Labadie, à l'Hostellerie de Corrèze (Corrèze !) aura permis à Joël Lautier, notre champion du Monde Junior, de réaliser une fois de plus une belle performance. Faire jeu égal avec le Canadien Kevin Spraggett, ancien candidat au titre mondial, n'est pas un mince exploit : 1 victoire, 1 défaite et 4 nulles. Malgré les 120 points ELO de différence (2465 contre 2585 !), Joël prouva sa capacité à tenir un score face à une "pointure" comme Spraggett, 30ème joueur mondial.

La Belle et la Bête

C'est à New York, le mois dernier, que s'est déroulé un match d'échecs pas comme les autres. A ma gauche, Deep Thought ("Pensée profonde"), incontestable n °1 mondial des programmes d'échecs ; à ma droite, Garry Kasparov, champion du Monde en titre : la belle (machine) contre la bête (humaine).

Développé à l'Université Carnegie Mellon de Pittsburgh, Deep Thought est l'oeuvre de trois étudiants : Feng-Hsiung Hsu, Thomas Anantharaman et Murray Campbell. Tournant sur l'un des plus puissants ordinateurs du monde, "Pensée Profonde" calcule près de 800 000 coups par seconde. Ses ravages dans la petite communauté cybernétique sont tels qu'il a pris l'habitude, depuis quelques mois, de défier, avec succès, des Grands Maîtres "humains"...

Le choc contre Garry Kasparov promettait donc beaucoup, d'autant que le champion du Monde ne s'était jamais privé de dire franchement ce qu'il pensait des programmes expérimentaux, en des termes ironiques pour toute susceptibilité cybernétique. C'est donc un Kasparov curieux de voir comment se comporterait une machine (et fermement décidé à prouver que ça ne resterait toujours qu'une machine) qui se présente devant "Pensée Profonde". Que pensez-vous qu'il arriva ? M. Kasparov battit M. Deep Thought 2 à 0, "Pensée Profonde" succombant aux assauts de "Pensée Féconde" !

Une façon comme une autre pour le champion du Monde de répondre une bonne fois pour toutes à la sempiternelle question : "Un ordinateur vous disputera-t-il un jour le titre mondial ?". Et même si du côté de Pittsburgh on prépare déjà le petit frère de Deep Thought, capable de calculer 2 à 3 millions de coups par seconde, il faut craindre que du côté de Kasparov on ne soit pas prêt à changer d'arguments. D'ici qu'il nous parle de "gadget intéressant"...

Kasparov crève le plafond

Nous l'envisagions le mois dernier ; c'est fait : le Soviétique a franchi la barre des 2800. Le 27 novembre à Belgrade, Garry Kasparov a relégué ses seconds, Ehlvest et Timman, à 3 points, et aborde la nouvelle année avec 2805 ELO. Où s'arrêtera-t-il ?

Le Carré d'As d'Abu Dhabi

La société CHESS OPÉRA (Organisation et Promotion du sport Échiquéen Recherche et Animation) crée l'événement en organisant à la mi-janvier un somptueux Carré d'As à Abu Dhabi (Émirats Arabes Unis). Quatre super GMI s'affronteront en doubles rondes : Yasser Seïrawan (USA), Ljubomir Ljubojevic (YOU), et surtout Anatoli Karpov (URSS) et Jan Timman (PB) qui auront donc l'occasion de batailler, six semaines avant leur très attendue Finale des Candidats.

Disputé à l'hôtel Méridien d'Abu Dhabi, ce Carré d'As constituera - en toute simplicité ! - l'un des plus forts tournois de tous les temps !

Thierry PAUNIN



A la carte...

Première soviétique



L'équipe d'Estonie, trois fois championne d'URSS.

Pour la première fois, un tournoi de bridge organisé en URSS a été ouvert aux joueurs de toutes nationalités. Une trentaine de paires françaises ont participé au premier Festival de Léningrad. Il a été remporté par les Polonais Oppenheim-Witek, devant deux paires bulgares (170 paires participantes). Les Français ne s'y sont pas particulièrement illustrés, les mieux classés étant Miara-Mouïel (10èmes) et Beineix-Damiani (17èmes), présidents de la Fédération Française de Bridge et de la Ligue de Bridge Européenne. Un autre Français, cependant, a été particulièrement remarqué dans cette épreuve : l'arbitre François Willard, qui avait été chargé de l'organisation technique de ce Festival, et à qui la télévision soviétique a consacré un entretien d'une demi-heure.

Marathon de Lille

Quatre paires françaises seulement ont réussi à se classer parmi les douze premières du 6ème Marathon de Lille. Cette épreuve très courue (en 3 séances), dont la participation est limitée - il fallait s'y être inscrit avant le 5 septembre dernier ! - a été remportée par les numéros un belges, Christian Wanufel et Paul Fauconnier, devant deux paires polonaises, Kowalski-Tuszynski et les champions d'Europe par paires, Przybora-Lesniewski. Les premiers Français, Fouillet- Lormant, sont 4èmes. Ce tournoi privé est organisé par Patrick Grenthe, une figure du Nord : il est non seulement président du Bridge-Club de Lille, mais aussi directeur général de Choky-Tropico. Joueur de Division Nationale, il a terminé 10ème de cette épreuve, associé à Philippe Cronier.

Le Carreau d'abord

Quelles sont les ouvertures les plus fréquentes ? Un ingénieur de Maubeuge, Jean-Claude Goubault, s'est penché sur la question et, se référant aux conditions d'ouverture de la Super Majeure cinquième de Michel Lebel, a établi que l'ouverture de 1 ♦ était la plus fréquente (23,1 %), devant 1 ♣ (21,6 %), 1 ♠ (16,2 %) et 1 ♥ (15,8 %) : un ordre des couleurs qui bouleverse la hiérarchie réglementaire des enchères ! Viennent ensuite les ouvertures de 1 SA (8,8 %), 2 ♣ fort indéterminé (6,6 %) et 2 faible en majeure (4,2 %).

Division nationale

Dans le Championnat de France de Division Nationale, les favoris ont pris le meilleur départ : les équipes Reiplinger (Chemla, Mari, Perron, Quantin, Vinciguerra), en Open, et Chevalley (Mmes Bessis, Guillaumin, Menil, Saul, Willard) chez les Dames, les mieux classées à l'indice de valeur, ont largement creusé l'écart, au tiers du parcours. Le championnat, qui réunit 16 équipes dans chaque catégorie, venait de se terminer à l'heure où nous mettions sous presse. Affaire à suivre...

Nouvel ordinateur de bridge

Un nouvel ordinateur de bridge est apparu sur le marché à l'occasion des fêtes de Noël. Fabriqué par la société Saïtek - déjà productrice des ordinateurs d'échecs Kasparov - il s'agit en réalité de l'ancien programme "Bridge Duplicate", reconditionné. Zia Mahmood, le play-boy pakistano - londonien - newyorkais, élu meilleur bridgeur l'an passé, qui a proposé 1 million de dollars à qui fabriquerait un ordinateur capable de le battre au bridge, peut encore dormir sur ses deux oreilles.

Revenus

Meilleures sources de revenus de la Fédération Française de Bridge : les licences et droits d'engagement aux épreuves nationales, qui lui ont rapporté, la saison dernière, près de 6 millions de francs, et points d'expert - achetés par les clubs ou les organisateurs de tournois, ils servent au classement des joueurs - dont la vente a représenté plus de 6 millions.

Du Scrabble au bridge

Michel Duguet, le champion du monde de Scrabble, s'est, depuis quelques années, passionné pour le bridge. Il vient d'y obtenir un résultat très flatteur, en gagnant le championnat de Paris par Paires Messieurs 1ère série, avec Dominique Maurin.

La CLE... sous le paillasson

Après la Fédération des Échecs, la Fédération Française de Bridge s'est retirée de la C.L.E. (Confédération des Loisirs de l'Esprit) qui ne comprend plus actuellement que les Fédérations de Go, de Dames, de Tarot et de Scrabble, dont les structures sont loin d'être équivalentes à celles de leurs deux grandes aînées.

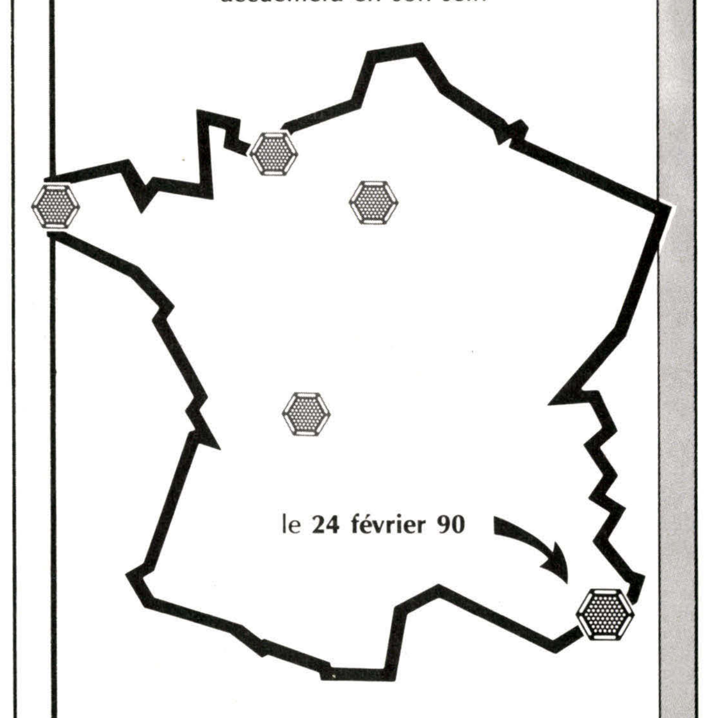
Guy DUPONT

LES ÉDITEURS
vous annoncent

OYEZ, OYEZ ABALONIENS !

La Fédération Française de jeu d'Abalone
a l'honneur de vous annoncer la tenue
du 5e Grand Tournoi Qualificatif pour la Finale
des championnats de France d'Abalone 89-90.

Après Paris, Le Havre, Brest et Limoges,
le Festival International des Jeux de Cannes
accueillera en son sein



tous les compétiteurs intéressés par ce nouveau
Grand Classique des jeux de stratégie.

Vous pourrez vous affronter pour le plaisir,
pour l'honneur ou pour vous partager
les 30 000 F de prix offerts par la Société
abalone (dont 20 000 F en espèces).

Renseignements au : (1) 60 11 83 43 pour
les inscriptions et les facilités de transport.

*Quel plaisir pour un joueur de prouver
ses qualités ludiques dans un "sport"
totalement neuf où les acharnés
ont tous moins d'un an de pratique.*



Franck Pluven, maître du Monde

Simultané mondial

L'idée d'organiser un grand simultané mondial sur les mêmes donnes, jouées le même jour en tous les points du Globe, avait remporté un succès considérable chez les bridgeurs. Alors pourquoi ne pas tenter le coup au Scrabble ?

Coup d'essai, et essai transformé en ce 7 octobre de l'an bicentenaire ! Les résultats définitifs sont désormais sortis des ordinateurs de la Fédération Française de Scrabble : 3300 joueurs zaïrois, québecois, tunisiens, belges, suisses, français de Métropole et d'Outre-Mer... se sont comparés sur deux parties pré-tirées par le logiciel Dupliscra.

Et, au terme de ces deux manches fort jolies et sélectives (BOULDER, ILOTIERS, HABLERIE, VENTOUSE...), un brillant vainqueur : Franck Pluven, fonctionnaire parisien, vainqueur récent de l'Open de Vichy, qui n'a perdu qu'un seul coup et l'emporte à -6. Bernard Caro, un des auteurs de Jeux de Lettres de J & S, échoue 6 points derrière le vainqueur, précédant de peu Franck Maniquant et le Québécois François Bédard qui, à - 14, complètent le podium. A noter la présence de deux Zaïrois dans les vingt premiers, tandis que les ténors belges et suisses ont quelque peu boudé l'épreuve...

En dépit de cette petite bouderie due, semble-t-il, à un problème de communication, l'idée se reconduit l'an prochain avec un objectif : 5 000 !

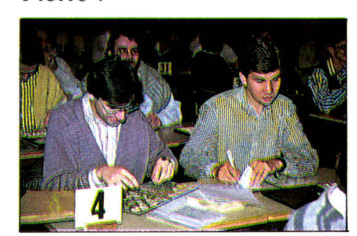
Festivals

Luxembourg et Aix-les-Bains sont les grands classiques de la fin d'année, et par leur situation géographique donnent lieu à des confrontations internationales de tout premier ordre.

A Luxembourg, et dans l'hémicycle de la Chambre Européenne, les Belges ont réalisé un doublé qui fait quelque peu oublier l'hégémonie française des Championnats du Monde de Namur : Jean-Luc Dives l'emporte brillamment, s'étant joué des ANEMONES, ISOLOGUE et autres DIKTATS ou SALIENNE. Son partenaire attitré de tournois par paires, Thierry Mues, termine second, alors qu'Alain Viseux sauve l'honneur français sur le podium. Notez enfin l'excellente performance - mais est-ce une surprise ? - d'Antonin Michel, 12 ans, qui remporte une superbe quatorzième place, précédant par exemple le double champion de Belgique Christian Pierre !



Franck PLUVEN, déjà vainqueur à Vichy



Lachaud-Rivalan au départ...

A Aix-les-Bains, c'est la valeur montante du Scrabble français, Emmanuel Rivalan, qui a fait valoir ses dons d'ubiquité : tandis qu'il décrochait aux Chiffres et aux Lettres sa 7ème ou 8ème victoire, en direct à Aix, il s'imposait tranquillement après un quasi-cavalier seul durant 4 manches, et en se donnant quelques frayeurs dans la cinquième et dernière (Philippe Bellosta échouait à deux points).

Auriez-vous trouvé les coups les plus durs de ce festival ?

EEILLMT (1er coup !)
AADLNUU + M
AEIORSSV
AAEGPPR
ACFIOSS
AADEILL

Bruno BLOCH

(Solutions : MELLITE, LAUDANUM, EGRAPPA, FIASCOS, AILLADE)

Les résultats

SIMULTANÉ MONDIAL (TOP : 1878)

Rang	Joueur	Points
1	F. Pluven (F)	1872
2	B. Caro (F)	1866
3	F. Bédard (Q)	1864
	F. Maniquant (F)	1864
5	E. Huberdeau (F)	1860
15	Makisongele (Z)	1831
56	H. Aidara (S)	1740
98	J-L. Dives (B)	1685

LUXEMBOURG (TOP : 2359)

Rang	Joueur	Points
1	J-L. Dives (B)	2335
2	T. Mues (B)	2332
3	A. Viseux (F)	2314
4	F. Pluven (F)	2313
5	F. Leroy (F)	2308

AIX-LES-BAINS (TOP : 4362)

Rang	Joueur	Points
1.	E. Rivalan	4289
2.	P. Bellosta	4287
3.	S. Kourotchkine	4274
4.	P. Vigroux	4269
5.	V. Leclère	4266


SPECIALIST
GAMES WORKSHOP
CITADEL MINIATURES
STRATEJEUX
A DOMICILE...
13 rue Poirier de Narçay 75014 PARIS
Tél : 45 45 45 87 - Métro : Porte d'Orléans
Horaires d'ouverture : du mardi au samedi de 10h30 à 13h30 et de 14h à 19h
WARHAMMER 40 000: Le jeu de combat d'armées de figurines de Science Fiction (en anglais) 235 F
CREATURE PAINT SET
CITADEL COLOUR PAINT SET
SPACE MARINE PAINT SET
MONSTER PAINT SET
EXPERT
WARHAMMER 40 000
PEINTURES : CITADEL, déjà 3 boîtes de peintures et une d'encre, spécialement conçues pour peindre les figurines. La nouvelle boîte Space Marine contient 9 couleurs faites pour peindre les uniformes des 4 principales familles. 90 F la boîte.
ADEPTUS TITANICUS
SPACE HULK
SPACE MARINE
EPIC BATTLES IN THE AGE OF HERESY
ADEPTUS TITANICUS SPACE MARINE : Recréez le combat de l'"Horus Heresy" où les marines luttent contre des marines sur un champs de bataille dominé par les gigantesques robots appelés TITANS. Les deux jeux sont compatibles et permettent de combiner les forces massives de titans, machines et infanteries. Adeptus : 350 F - Space Marine : 280 F - (règles de base en français)
SPACE HULK : Homme contre Alien en combat désespéré. Dans le monde de Warhammer 40 000 l'empire arrivera-t-il à repousser les vaisseaux space hulk des genestealers en envoyant à l'assaut les redoutables Space Marine en armure terminator ? L'ambiance d'Aliens sur table. 280 F (traduction française incluse)
FANTASY MINIATURES
CITADEL MINIATURES
FANTASY MINIATURES : Le livre du Golden Demon Awards 1989, contient des photos couleurs des meilleures figurines ayant participé à ce concours, ainsi qu'un guide complet de peinture (en anglais) 110 F
Figurines Citadel
Toutes les nouveautés de White Dwarf
Jeux de rôle
Jeux de plateau
Vente par correspondance
Frais d'envoi
25 F France métropolitaine 60 F autre
Vos commandes postées dès réception
Tarifs sur demande
Indiquez le titre de ce journal avec votre commande
... et à la BOUTIQUE bien sûr !

REJOUEZ AVEC LES ANCIENS NUMÉROS

PROFITEZ DES CENTAINES DE CASSE-TETE ET DES NOMBREUX "JEUX EN ENCART" ORIGINAUX



Les numéros 5,8 et 10 à 36 sont encore disponibles, ainsi que les numéros suivants :

N° 37 Les jeux de blocage. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

N° 38 N'ayez plus peur des jeux de rôle. Les meilleurs jeux sur micro. **Le spectre maudit,** jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 39 Une aventure géante: 10 pages de labyrinthes d'enfer. **Main basse sur la ville,** simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 40 A quoi jouent nos hommes politiques ? MEGA : un scénario de JDR. **Mimicry,** simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit ? Les super jeux micro de demain. **Arènes,** jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

N° 42 Le guide de tous les jeux. **Rêve de donjon,** wargame, 1 à 4 joueurs.

N° 43 Jeux grandeur nature. De vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador,** jeu diplomatique, 2 à 6 joueurs.

N° 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba,** la dernière cité, jeu de plateau, 2 à 4 joueurs.

N° 45 Loto : 3 bons numéros garantis. Tout savoir sur les figurines. **La hutte des glaces,** 2 ou 3 joueurs.

N° 46 Jouez au Backgammon. Créer votre club, pourquoi pas ? **La guerre des magiciens,** 2 ou 3 joueurs.

N° 47 La micro joue la bande dessinée. Les 100 meilleurs jeux sur Minitel. **L'invasion des Krolls,** simulation, 2 à 6 joueurs.

N° 48 250 jeux testés. Tapis Vert, vos chances de gagner. **Échecs,** un siècle de championnats du Monde.

N° 49 Sympa, les jeux de bar. **Échecs :** le match Kasparov/Karpov. **Carcrash,** 2 à 8 joueurs.

N° 50 A quoi jouent les Français ? 10 années de jeu. **Les disciples de Yok-Abuti,** jeu de rôle, 2 à 6 joueurs.

N° 51 Les secrets de **Dungeon Master Nyog Sothep,** un grand jeu en encart + un scénario de l'appel de **Cthulhu.**

N° 52 Une soirée de jeu clé en main. Le whist. 150 jeux- problèmes. **Le retour des mutants,** 2 à 6 joueurs.

N° 53 Les stars des logiciels de jeu. B.A.T., le jeu de rôle. **Texas,** jeu de société, 2 à 6 joueurs.

N° 54 Spécial Noël : le guide de tous les jeux. **Jungle,** 2 à 6 joueurs.

N° 55 Inventeurs, la galère ou la gloire. Micro : Élite, le jeu infini. **Le dernier amiral.**

N° 56 Où va le jeu de rôle ? Micro : F19, simulateur de vol. **2089 le jeu du tricentenaire,** Jeu de rôle.

N° 57 Jouez seul. Micro, **Explora II, l'odyssée de l'espace temps.** Les Bleus, les Blancs, les Chouans, wargame.

N° 58 Tout sur les figurines. **Quand le jeu devient un métier.** Les recettes des impros, jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 59 Les simulateurs de vol. Les jeux grandeur nature + Une histoire de famille, scénario complet.

N° 60 Jouez tout l'été. Wargames : jeux de plage. **15 pages de jeux d'été** prêt à jouer.

N° 1 Nouvelle formule Les jeux télé au banc d'essai. Aventure solo : Ratman contre Dr Kill.

N° 2 Tous les jeux pour Noël : suivez le guide. **Planche-Neige,** jeu de société, 2 à 6 joueurs.

HORS SÉRIE :

MEGA 1 grand jeu de rôle : **30 F**
MEGA 2 grand jeu de rôle : **30 F**
JEUX & MICRO 250 logiciels au banc d'essai : **30 F**

BON DE COMMANDE ET BULLETIN D'ABONNEMENT
à retourner, paiement joint, à JEUX & STRATÉGIE, 33 rue Faidherbe 75011 Paris

Nom .... Prénom..
Adresse ....
Code Postal .... Ville..

Je souhaite recevoir les anciens numéros suivants : ....
............................, soit........... x 22 F = ... et .... numéros hors série à 30 F =........... franco.

☐ Je souhaite m'abonner à JEUX & STRATÉGIE pour 1 an, 11 numéros, au prix de 220 F. Dans ce cas, je recevrai en cadeau un ancien numéro de mon choix.
☐ Je désire recevoir le numéro .... en cadeau d'abonnement. Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de JEUX & STRATÉGIE.

OTHELLO

Championnat du Monde à Varsovie



Brightwell-Tamenori, Shaman-Bhagat (de g. à d.)

Une première : le Championnat du Monde d'Othello s'est joué à l'Est, en Pologne. Brillant vainqueur : Hideshi Tamenori (Japon), sacré pour la troisième fois. Brillant déçu : le signataire, qui, après un départ fulgurant, a échoué aux portes des demi-finales...

Treize pays et 13 rondes pour ce treizième championnat du monde : les superstitieux n'étaient pas à la fête... Brightwell, Tamenori et Tastet mènent avec 6/7 à l'issue de la première journée. Puis Tamenori, 9/10, devance Brightwell et Tastet 8/10 (battus successivement par lui).

Mais Brightwell, 11/13, contre-attaque et rejoint à la première place Tamenori (défait par Ralle). Tastet perd alors trois fois, alors qu'une victoire lui aurait suffi pour accéder à la demi-finale ! Et c'est Bhagat qui termine troisième (9/13) devant Shaman. Les deux premiers Soviétiques terminent avec 7/13, un excellent résultat pour une première participation.

Au classement par équipes, la Grande-Bretagne arrive en tête et conserve le titre acquis l'an dernier à Paris. Le Danemark arrache sur le fil la deuxième place à la France, troisième.

Les demi-finales sont réglées en deux parties seulement : Tamenori bat Shaman (39-25 et 37-27) pendant que Brightwell se débarrasse facilement de son compatriote Bhagat (51-13 et 46-18).

L'après-midi, Bhagat bat Shaman (42-22) pour la troisième place, la finale étant un "remake" de celle de l'année dernière à Paris. Tamenori gagne facilement la première partie (53-11). La deuxième est plus serrée, mais le Japonais l'emporte également (40-24) et devient ainsi le premier joueur à remporter trois fois le Championnat du Monde (1986, 1988 et 1989).

Classement final :

1 H. Tamenori (J)
2 G. Brightwell (GB)
3 P. Bhagat (GB)
4 D. Shaman (USA)
5 E. Jensen (DK)
6 M. Tastet (F), P. Ralle (F), R. Andersson (S), K. Feldborg (DK), P-E. Wahlberg (S)
11 J. Feinstein (GB), T. Vallund (DK)
13 P. Juhem (F), V. Senchev (URSS), O. Stepanov (URSS), A. Watanabe (J), P. Ghirardato (I)

Marc TASTET



BACKGAMMON

Débarquement américain en Normandie

Pour ce premier Championnat d'Europe Open, organisé par le Casino de Deauville, les U.S.A. étaient venus en force, avec une quinzaine de joueurs de niveau international, dont notamment Jo Sylvester (vainqueur de la Coupe du Monde 88) et Allan Steffen (vainqueur en 89 des opens de Grande-Bretagne, d'Allemagne et d'Autriche).

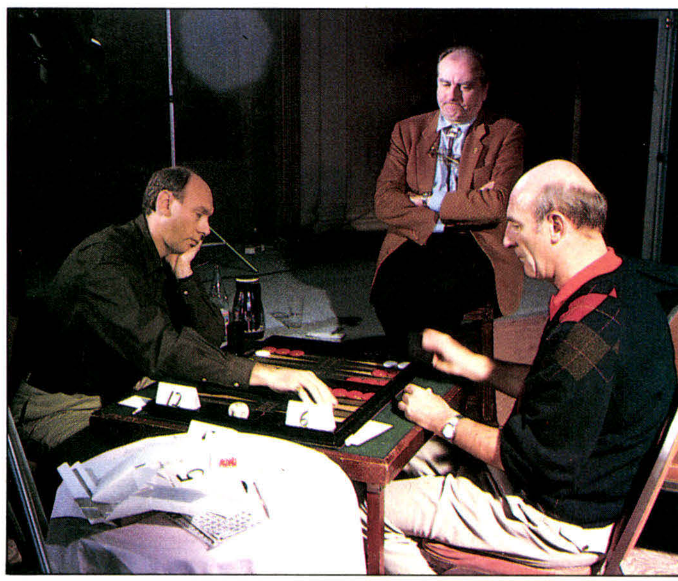


Pour leur tenir tête, les Européens pouvaient surtout compter sur l'Allemand Philip Marmorstein (champion du monde 87), les Français Duguet-Grasseur et Pietraru, et une importante délégation de bons joueurs anglais.

En fait, la plupart des favoris tombèrent au cours des premiers tours, et l'on retrouvait en demi-finales un Américain, un Anglais, un Allemand, et, surprise, notre collaborateur Bruno Fitoussi, qui jouait là le troisième tournoi de sa vie !...

Mais la logique finissait par triompher, et Fitoussi succombait, aux premières lueurs de l'aube, face à l'Américain Pitt (demi-finaliste du Championnat du Monde).

En finale, l'Anglais Barry Mc Adam battait Pitt, au terme d'une bataille de plus de sept heures où tout se joua sur la dernière partie, et empochait à lui seul la moitié des 350 000 F de dotation du tournoi : de quoi faire rêver pas mal de champions d'autres disciplines...



Pitt (à gauche) opposé à Mac Adam sous l'œil de M. da Pra Président de la fédération mondiale.

Benjamin HANNUNA

En bref...



• **Avignon** - Bachar Kouatly a conclu en apothéose le 4ème Festival International des Jeux de l'Esprit, qui se tenait la première semaine de novembre à Avignon. Devant quelque 200 spectateurs éberlués, le nouveau grand maître français a triomphé de ses cinq adversaires successifs, en parties de blitz... avec les yeux bandés ! Ses malheureux adversaires totalisaient quand même chacun près de 2000 points Elo.

• **Avignon (encore)** - Outre les Échecs, le Festival accueillait les tournois de Tarot : l'Open en donnes libres, "Prix de la Ville d'Avignon" remporté par Raphaëlle Leguiffan, l'Open duplicaté individuel remporté par D. Paganin, et l'Open duplicaté triplette, remporté par D. Masquelier, B. Gautrelet et A. Partenet.

Le Championnat de France de Tarot interclubs "national" a vu la victoire de Lyon, alors que le championnat "Espérance" a été remporté par Mâcon.

• **Avignon (toujours)** - Au Scrabble, la "Coupe d'Avignon" s'est soldée, à l'issue de trois parties, par la victoire de Claude Del (Roquebrune).

• **Scrabbliciel** - Les scrabbleurs informaticiens peuvent se réjouir : le ludiciel Anacrack vient de sortir dans une version à jour O.D.S. (cf. page 50). Jean-Pierre Brulé nous propose trois options : Analex recherche des anagrammes à partir d'un tirage que vous rentrez ; Anablitz et Anabingo sont des jeux où l'on recherche les anagrammes en temps limité et en pariant sur le nombre de solutions. On peut jouer à plusieurs sur chacune des versions. Publié par A.C.I., 5 rue Beaujon, 75008 Paris, et disponible chez les revendeurs Apple (600 F).

CALENDRIER

JANVIER

Backgammon
10-16 : Open de France (Paris) (1) 45 27 24 34 (Hervé PIETRARU)

Bridge
Dates non précisées : tournois de sports d'hiver à Courchevel, Saint-Moritz et Les Gets.
(1) 47 38 24 40 (FFB)

Dames
14 : rencontres de Ligue (IDF)
21 : élim. Coupe de France
24 : rencontres de Ligue
56 81 58 61 (FFJD)

Échecs
26 : l'École Nationale Supérieure de Techniques Avancées (ENSTA) organise une simultanée de 23 h à 2 h du matin
(1) 42 52 54 04 (M. Karmasyn)

Othello
6-7 : Milan (Italie)
Courant du mois : sélection au Mondial de Paris
(1) 40 26 51 69 (FFO)

Scrabble
2-7 : Saint-Dié
9-14 : Bourg-en-Bresse
16-21 : Dijon
(Tour de France - B.P. 27 - 94310 ORLY)

Tarot
13 : Chavanod
26-27 : Toulouse
26-28 : Châlon-sur-Saône
Chpt de France Quadrettes
78 38 11 90

FÉVRIER

Go
3-4 : tournoi d'Antony
(1) 39 56 39 04 (FFGo)

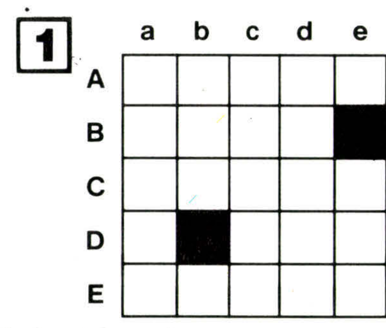
Simulation
24-25 : Nantes
40 63 21 27 (M. Berthault)

Tarot
3 : Auch
10 : Castres
24 : Leguevin
78 38 11 90

Tous les jeux...
17-25 : Cannes
93 39 01 01 (DG Tourisme)

Nombres croisés

1



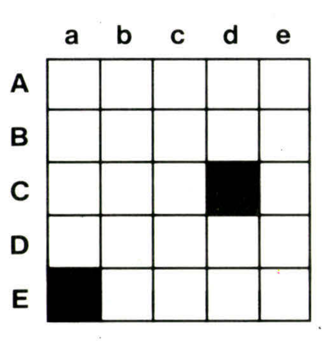
Horizontalement :
A Grande puissance **B** L'art d'accommoder les 7 **C** Carré palindrome **D** Multiple de 11 ayant mangé du lion **E** Division porte-bonheur

Verticalement :
a Un peu moins que le A, mais beaucoup plus arithmétique **b** En arrivant au port **c** Addition à 5 chiffres différents **d** Lendemain de millénaire multiple de 19 **e** Tiercé dans le désordre

2

Horizontalement :
A Un chiffre, son exposant et le résultat **B** Tous les impairs pour un multiple de 109 **C** Place Saint Marc **D** Division sur Paris **E** Différence de deux carrés, multiple de 11

Verticalement :
a Leur produit n'est pas loin d'être en plein dans le mille. **b** C'est presque un pénitencier multiple de 41 **c** Suite qui forme un nombre à deux diviseurs premiers **d** Premier premier de la dernière guerre - Bande d'apôtres **e** Multiple de 13 et son nonuple



Marc ESQUERRÉ

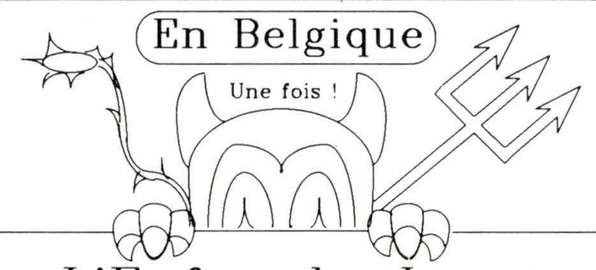
Solutions page 85

3615 JEST

OU

3615 LUDIK

TIRER OU EPERONNER, IL FAUT CHOISIR !!!



L'Enfer du Jeu

Vente & Location

Jeux de Reflexion, Simulation, Societe, Casse-Tetes, Figurines, ...

19 rue E.Solvay — 1050 Bruxelles

11h-19h du lundi au samedi — Tel: 02/511.80.77



TEMPS LIBRE
22 rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. : (1) 42 74 06 31

DES FIGURINES BIEN SÛR ...
DES JEUX AUSSI ...
DES CONSEILS SURTOUT ...

TEMPS LIBRE, c'est aussi : des wargames, des jeux de plateau, des logiciels, des armes anciennes, des livres fantastiques, des concours et de la V.P.C.

AVIS aux amateurs de stratégie militaire avec figurines

HÉROÏKA

une nouvelle dimension :

"Avec HÉROIKA, en tout citoyen s'éveille un stratège."

- Premier jeu breveté ouvert à tous, grâce aux trois degrés de force de sa règle.
- Un système modulaire unique d'hexagones pour varier à l'infini les possibilités de création de champs de bataille à l'échelle : 25 m/m.
- Un matériel comprenant une règle, 4 plans de bataille, 112 hexagones de relief du paysage, 106 figurines, 12 cartes période météo, 6 cartes Génie, 24 cartes Bonus, 24 fortifications, 6 ponts de bois, 1 dé.



Bulletin de Commande :
A retourner à SARL R.E.K BP 21
62155 MERLIMONT
Prix : 530 F Fco

Veuillez m'expédier .... boîte(s) pour la somme de .... F.
Que je vous règle par chèque à l'ordre de la SARL R.E.K.
Nom .... Adresse ....
Date et Signature

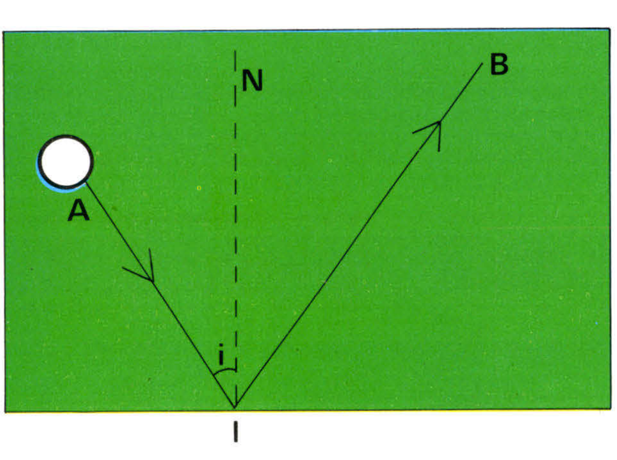
PRET A JOUER

CASSE-TETE

Billard, billard... Vous avez dit billard ?

Amateurs de billard, attention ! Ceci n'est pas une anthologie de votre jeu préféré. Peut-être qu'un jour, dans J&S... Sous ce titre se cachent en fait quelques casse-tête géométriques ou numériques prenant le billard pour prétexte. Dans chaque problème géométrique, les trajectoires des boules sont rectilignes et les rebonds sont parfaits. Autrement dit, la trajectoire suivie après le rebond est symétrique de la trajectoire précédente par rapport à la perpendiculaire IN à la bande au point d'impact I (cf. exemple ci-dessous).

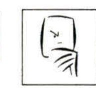




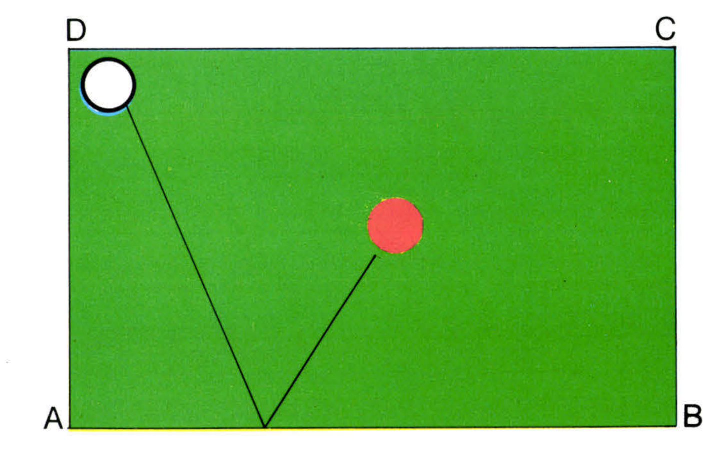
AI est dite trajectoire incidente
IB est dite trajectoire réfléchie
i est appelé angle d'incidence
r est appelé angle de réflexion
et on a i = r.

Et maintenant, à vous de jouer !

PROBLÈME A UNE BANDE



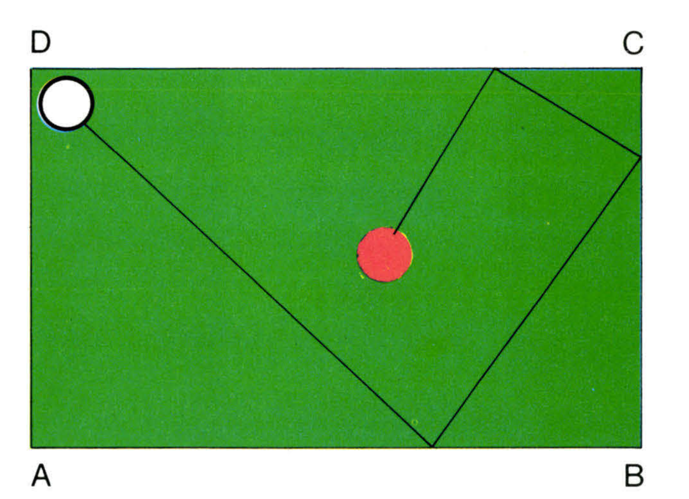
A quelle distance du point A la boule blanche située dans le coin D devra-t-elle frapper la bande AB pour qu'après le rebond, elle vienne percuter la boule rouge située au centre du plateau ? La longueur du plateau est 2,40 m et sa largeur 1,50 m.



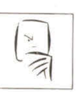
PROBLÈME A TROIS BANDES



Problème identique au précédent, mais cette fois-ci, il vous faudra compter avec trois bandes. La boule blanche devra rebondir successivement sur les trois bandes AB, BC puis CD avant de venir mourir sur la boule rouge. A quelle distance du point A la boule blanche devra-t-elle venir frapper la bande AB pour réussir un tel coup ? Attention ! La trajectoire tracée sur la figure est volontairement erronée.



EN DEHORS DES REBONDS



A l'issue d'une partie de billard américain à six poches, on constate que les dix boules numérotées de 1 à 10 se répartissent dans les six poches numérotées de 1 à 6 de manière que :

1° aucune poche ne contienne la boule portant le même numéro qu'elle ;

2° les boules n° 4 et 9 soient dans la même poche ;

3° le nombre de points cumulés des boules contenues dans une même poche soit toujours supérieur au nombre de points cumulés des boules contenues dans la poche précédente (ordre des poches 1-2-3-4-5-6) ;

4° - le total des points des poches 1 et 2 soit un nombre pair ;



- le total des points des poches 1-2-3 soit un multiple de 3 ;
- le total des points des poches 1-2-3-4 soit un multiple de 4 ;
- le total des points des poches 1-2-3-4-5 soit un multiple de 5.

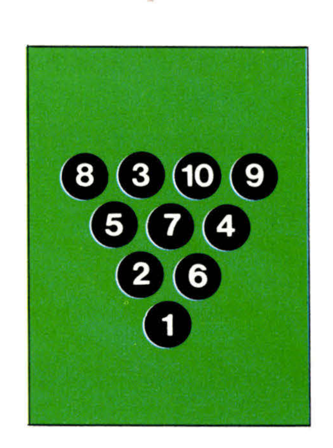
Dans quelle poche se trouve la boule n° 7 ?

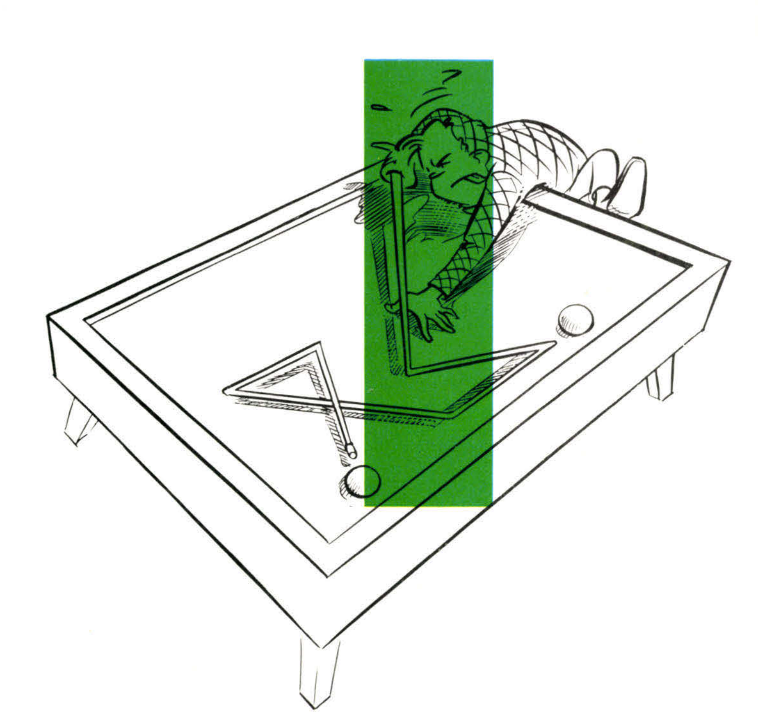
TRIANGLE MAGIQUE



Avant le premier coup d'une partie de billard américain, les dix boules numérotées de 1 à 10 sont disposées en triangle, de la façon représentée par la figure ci-dessous.

Sur cette figure, les billes n'ont pas été disposées au hasard. A partir de la deuxième ligne, chaque numéro est égal à la différence des deux numéros placés juste au-dessus. Cette disposition n'est pas la seule. Il existe deux autres possibilités vérifiant cette condition. Saurez-vous les retrouver ?






*Solutions page **94***


Louis THÉPAULT

Participez avec J & S au 4ème championnat de France

Pour la 4ème année consécutivement, Jeux & Stratégie vous offre la possibilité de devenir champion de France des Jeux Mathématiques et Logiques.

Pour cela, vous devez procéder comme suit :

1. Choisir votre catégorie : GP (Grand Public), HC (Haute Compétition), ou, si vous êtes scolaire C1 (6ème-5ème), C2 (4ème-3ème), ou LY (2e, 1ère, Terminale) ;
2. Choisir votre support :
Jeux & Stratégie pour les catégories GP et HC, Phosphore (LY) ou Okapi (C1 et C2). Une seule participation écrite est autorisée ;
3. Répondre aux 6 questions ;
4. Choisir votre centre de demi-finale sur la liste ci-contre ;
5. Retourner le bulletin-réponse avant le 20-02-90. N'oubliez pas d'adhérer ou de réadhérer à la FFJM. Ce n'est pas obligatoire, mais conseillé :
Vous pouvez vous donner une chance supplémentaire sur minitel :
3615 JEULOGIC (HP ou GP), 3615 TOPJ (C1, C2, LY)

Pour les heureux qualifiés, voici la suite du programme...
28 avril 1990 : demi-finales ;
7 juillet 1990 : finale à la Cité des Sciences et de l'Industrie.
Avec, pour chaque finaliste, l'un des 500 prix (pour une valeur globale de 400 000 F) offerts par IBM, Hatier, Hewlett Packard, Encyclopaedia Universalis.
Nous en reparlerons plus en détail dans le prochain numéro.
Bonne chance !

Gilles COHEN,
président de la FFJM

Questionnaire Jeux & Stratégie

1 VINGT SUR VIN — COEF 1

Compléter le collage des étiquettes de 1 à 20 sur les bouteilles de telle manière que la somme de la première ligne égale la somme de la deuxième ligne, que les 10 sommes des colonnes soient égales, et que les nombres de la première ligne figurent dans l'ordre croissant.

(On indiquera le nombre de solutions, mais on n'en donnera qu'une.)

2 LES DERNIERS SERONT LES PREMIERS — COEF 2

Étant donné un nombre X de plus de 2 chiffres, par exemple 21643, on transfère le groupe des 2 derniers chiffres, ici 43, au début de l'écriture du nombre.
On obtient dans l'exemple Y = 43216
On veut que le nombre Y soit le double du nombre de départ X.
Quelle est la somme des chiffres de la plus petite solution X ?

3 LE BAL DES BATRACIENS — COEF 3

Il y avait deux groupes d'égale importance, des grenouilles et des crapauds, chacun formant une procession. Les deux groupes sont l'un en face de l'autre, séparés seulement par un petit espace (figure).

Minuit sonne, un étrange ballet commence : les grenouilles vont toujours vers le nord, soit en sautant par-dessus un autre batracien soit en avançant sur une place libre. Les crapauds font exactement de même, mais en se dirigeant toujours vers le sud. Chacun de ces déplacements prend juste une seconde. Il ne peut y avoir deux déplacements simultanés.

S
G
G
G

C
C
C
N



Je comprends. Alors voilà, si on regarde le suivi en temps
applis mobiles, on voit que _Google_ affiche bien la page qu'on est en
train de consulter (même si ce n'est pas une page au sens web, mais
effectivement plus un emplacement dans l'application, ou un « écran »
pour reprendre leur terme) :

Là, par exemple, je suis bien dans SVM 34, à la page 12. Tant que je
change de page, _Google_ va mettre à jour (avec un peu de retard,
certes) et me suivre. Maintenant, si j'arrête de toucher à la
tablette, au bout d'un certain temps, _Google_ va me perdre, c'est ce
que j'appelle le « time-out ». Pour l'éviter, une solution serait
sans doute de changer de page de magazine (je ne sais pas si vous pouvez
le faire automatiquement, par exemple si l'utilisateur n'a rien touché
pendant 4 min 30, passer à la page suivante du magazine en cours).

=> il est normal que google "perde" la session au bout d'un certains temps, car c'est sur ce principe que fonctionne google analytics mobile (session vs user). Si besoin, on peut augmenter la durée d'une session, mais il y aura toujours un moment ou une session sera considérée comme une nouvelle au bout d'une laps de temps d'inactivité.

pas réglé

n°34 de SVM : vraisemblablement un problème de génération (cf. point
plus haut)
Le truc est que si j'éteins la tablette et que je rallume, là ça
marche. Comme Vincent me dit avoir corrigé, je testerai dans la
prochaine version que vous me mettrez.

=> cf le point sur l'errerur de génération

AUTRES MODIFICATION :

Sur le splash screen, vous affichez actuellement juste le logo «
1001mags », peut-on ajouter en dessous le numéro de version de
l'application svp. Serait-il aussi possible de signaler à l'utilisateur
qu'il n'a pas, le cas échéant, la dernière version ? (avec un lien
vers le store ?) mais en lui laissant la possibilité de continuer s'il
ne veut pas mettre à jour.

=> le numéro de version a été ajouté sur le splascreen. Le signalement d'une nouvelle version disponible nécéssite un nouveau webservice de version courante. Il n'est donc pas implémenté pour le moment.

1/2

Dans la nouvelle interface en mode paysage (accessible par tape), les
menus s'affichent par défaut la première fois qu'on y accède. Par

HISTOIRES DE JEUX

Les Cartes en Révolution

De même qu'il y eut un calendrier républicain, il y eut des cartes à jouer révolutionnaires. Les joueurs les ont boudées, mais pas les collectionnneurs. Une exposition à Issy-les-Moulineaux en retrace les péripéties.

On ne pouvait laisser passer ce Bicentenaire sans vous parler des cartes à jouer "républicaines". Mais il nous faut un peu tricher : chronologiquement, l'apparition de figures républicaines se situe dans les seules années 1793 et 1794, autrement dit sous l'an II.

L'année de la prise de la Bastille est en effet sans conséquence sur les cartes à jouer, que les fabricants traditionnels continuent de produire selon les types imposés par la loi et le fisc. Premier changement en 1791 : la Constituante abolit les corporations (dont celle des cartiers), puis supprime les impôts indirects, délivrant ainsi les cartes à jouer - qui y étaient assujetties - d'un lourd carcan.



Génie cultivateur (Roi) de Trèfle. H. Mouton (Lille. 1793)

Les cartes de Jaume et Dugourc (1793)

Il faut en fait attendre 1793 pour voir paraître les premières cartes à jouer dotées d'une symbolique nouvelle : elles sont l'oeuvre du dessinateur et décorateur Jean-Démosthène Dugourc (1749-1825), associé pour l'heure à un financier nommé Urbain Jaume.

Ces cartes ont même fait l'objet d'un brevet, accordé le 17 février 1793. Leur dessin substitue des "génies" aux rois, des "libertés" aux dames et des "égalités" aux valets (photo 1). Ces cartes eurent un immense impact : les très nombreux emprunts que les cartiers tant parisiens que provinciaux firent dans les mois qui suivirent en témoignent (photo 2).

Les émois de la Convention

Jusqu'ici, le mouvement était resté spontané. Mais en octobre 1793, quelques conventionnels s'émurent de voir encore circuler des têtes couronnées. Le débat était intense : devait-on supprimer purement et simplement les Rois et les Dames et les remplacer par des allégories républicaines, ou bien l'idée insoutenable de voir des chevaliers d'industrie manipuler "les emblèmes de la Liberté" permettait-elle, par une étrange casuistique, de laisser les choses en l'état ? La Convention, fort troublée, prit un décret enjoignant aux... municipalités de faire appliquer la loi, c'est-à-dire de faire disparaître "les signes de royauté et de féodalité".

On vit fleurir alors des cartes traditionnelles simplement "corrigées", montrant des Rois sans couronne ni sceptre, des Dames coiffées d'un fichu et des Valets dotés d'un bonnet phrygien. Mais des cartiers plus militants - ou plus malins... - allèrent jusqu'à inventer des figures nouvelles : des Braves, des Vertus et des Sages, antiques... ou modernes (photo 3), ou encore des éléments, des saisons et des "cultivateurs" ornant ainsi les cartes des années 1793-1794. La province n'est pas en reste : toutes sortes de héros guerriers ou "philosophes" sont appelés à la rescousse pour remplacer les "tyrans".

Le retour aux valeurs sûres

Mais un problème imprévu est venu compliquer les choses : comment distinguer les figures d'un jeu nouveau et leur hiérarchie ?

Qui doit l'emporter d'un cultivateur ou d'un élément de Pique ? Il fallut inventer les index en coin (aujourd'hui si usuels).

C'est pourquoi nombre de ces cartes portent des points ou des losanges bleus (trois pour le Valet, deux pour la Dame, un seul pour le Roi). Mais il ne semble pas que les joueurs aient beaucoup utilisé les nouveaux jeux.

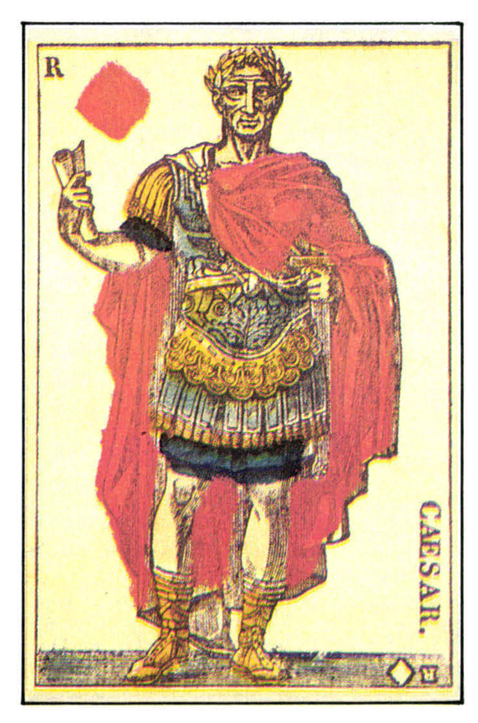
Cette véritable propagande par les cartes à jouer cessa d'ailleurs dès la chute de Robespierre, en juillet 1794. Et les habitués des tripots du Palais-Royal - qui n'avaient pas cessé de les fréquenter, même au plus fort de la Terreur - ne se firent pas prier pour reprendre leurs anciens modèles, tellement plus familiers.

La leçon ne fut pas oubliée : Napoléon sut s'en souvenir, qui nourrit un temps l'illusion de voir adopter "dans toute l'étendue de notre Empire" un "moule uniforme" pour les cartes à jouer, dont le peintre David - évidemment ! - se vit confier le dessin (photo 4).

Mais une fois de plus, les joueurs eurent raison de ces projets rénovateurs et imposèrent le retour au modèle ancien, dûment toiletté par Nicolas-Marie Gatteaux (1813).

C'est ce type de cartes que, de nos jours, nous continuons à utiliser.

Thierry DEPAULIS



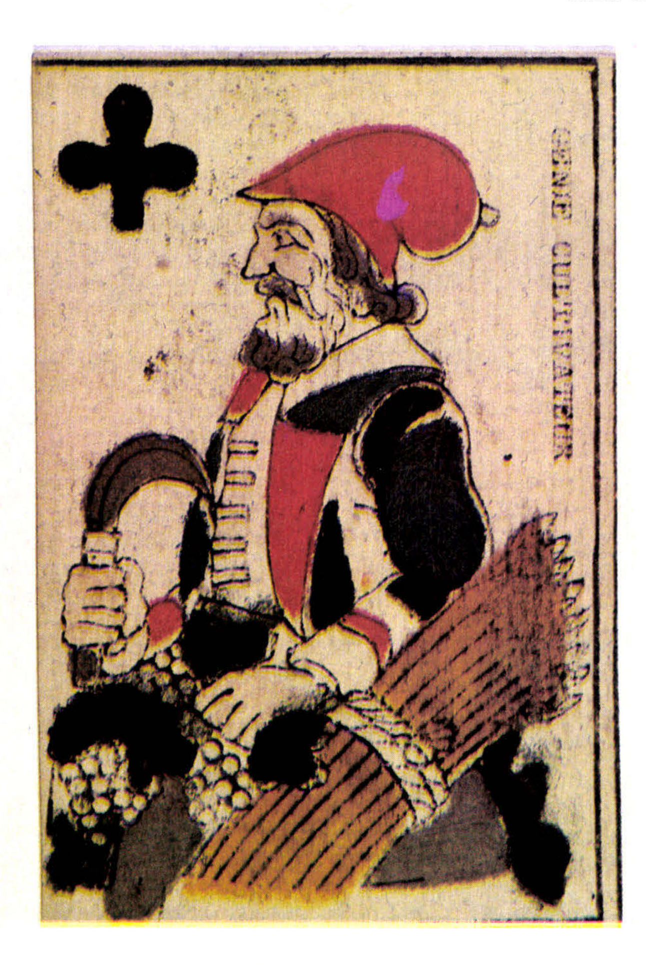
Génie (Roi) de Pique. Jaume et Dugourc (Paris. 1793)
Sage (Roi) de Trèfle (Rousseau). Chassonneris (Paris. 1794)
Roi de Carreau. jeu conçu par Louis David (1810)

Exposition "Les cartes de la Révolution : cartes à jouer et propagande"

Musée français de la Carte à jouer, Issy-les-Moulineaux.

Jusqu'au 12 février 1990 (ouvert tous les jours, sauf lundi et mardi matin).

Entrée libre (bonjour les radins !). Il y a même un catalogue, très beau, pas cher, entièrement brodé à la main et au Macintosh par votre serviteur...





JEUX DE RÔLE

Les Méchants

"Meilleur est le méchant, meilleur est le film", disait Hitchcock. Les scénaristes de JdR s'en sont également rendu compte depuis des années : la plupart des modules comprennent au moins un Affreux responsable de tout...
En créer un n'est pas toujours évident, d'où ces quelques conseils.

Quelques grandes catégories

Dramatiquement parlant, l'Ennemi opposé aux héros est l'un des ressorts les plus utilisés pour faire avancer l'action. Mais il y a Ennemi et Ennemi...

L'adversaire occasionnel

En fait, ce type d'individu n'est "mauvais" qu'au vu des objectifs des PJ. Il poursuit à peu près les mêmes buts qu'eux, ou s'est juré (pour des raisons personnelles) de faire échouer leurs plans... Ses procédés sont souvent discutables (mais en définitive, pas beaucoup plus que ceux de beaucoup de PJ). Ce genre de personnage peut même, parfois, s'associer à eux, quitte à leur réserver un coup fourré par la suite.

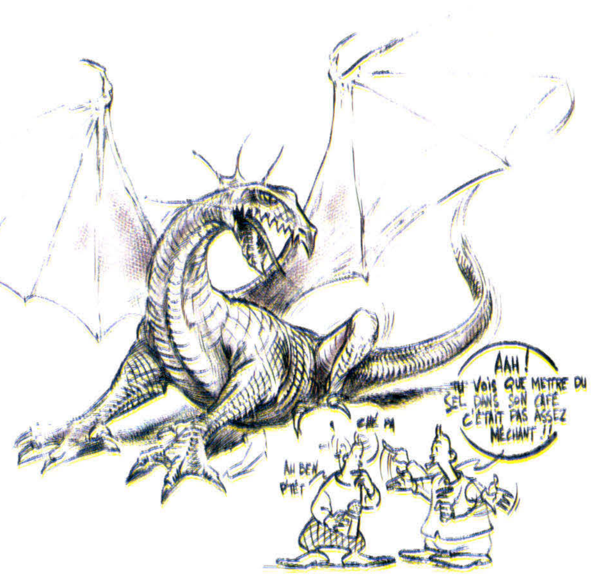
Beaucoup d'entre eux sont assez sympathiques : ils ressemblent assez aux PJ pour que ces derniers puissent les comprendre et les apprécier. Attention, toutefois : ce ne sont pas nécessairement des adversaires mineurs ! Quand on part à la recherche de... par exemple, la Molaire-Maudite-d'Ursufl-le-Malchanceux, il est toujours démoralisant d'apprendre que l'Archimage, principal conseiller du Roi, s'y intéresse aussi...

Le "Méchant-malgré-lui"

Celui-là fait le mal, mais sans vraiment le vouloir, et en éprouve des remords. Il peut par exemple s'agir d'un loup-garou, ou d'un paysan possédé par des "choses" extraterrestres. On peut aussi ranger sous ce label une bonne partie de l'immense famille des malades mentaux. Entre deux périodes où il fera le mal, ce type de PNJ tâchera (plus ou moins consciemment) de trouver un moyen de guérir, avec l'aide éventuelle des PJ... à moins que sa "moitié criminelle" ne les ait pris pour cible, tandis que sa "moitié saine" tente de les prévenir et de les sauver ! Avec ce genre d'adversaire, tout est possible...

Le Vilain

En gros, il s'agit du "méchant" des feuilletons et romans populaires. Ce genre d'individu possède tout ou partie des caractéristiques suivantes : il vit dans un repaire secret qu'il s'est aménagé lui-même. Il est officiellement mort. Il est entouré de lieutenants dévoués (qui ont les plus sales gueules imaginables : borgnes, défigurés...). Il possède une grande avance scientifique/magique sur ses contemporains. Il affectionne les plans compliqués, et aime la subtilité et l'élégance.



SOYONS RÉSOLUS DANS NOTRE MÉCHANCETÉ...

En général, ses motivations sont de deux ordres :

Se venger et conquérir le Monde, le premier étant souvent un prélude au second. Souvent, sa "marque de fabrique" est un mode d'assassinat plus ou moins baroque : fleurs rares, animaux plus ou moins monstrueux, objets de la vie quotidienne "détournés".

Il affectionne souvent aussi les mises à mort "poétiques", sur le thème "tu es puni par où tu as péché". Bon, voilà le stéréotype. A partir de là, vous avez intérêt à multiplier les "traits de personnalité" si vous voulez obtenir autre chose qu'une marionnette sans consistance. Trouvez-lui un physique original, des particularités psychologiques, des faiblesses...

D'autre part, il est à remarquer qu'exploités à fond, dans un cadre "adulte", ces traits "caricaturaux" fonctionnent de nouveau fantastiquement bien. Lisez par exemple "V pour Vendetta" (BD aux éditions Zenda) pour vous en convaincre...

Ce genre d'individu est recommandé pour les campagnes, axées sur l'enquête qui dévoile ses plans, puis sur sa traque et sa capture (ou de préférence sa "mort"). Après un délai suffisant, vous pourrez le faire réapparaître, sous un nouveau visage, avec de nouveaux projets ("Vous pensiez que j'étais mort ! Pas du tout, c'est mon sosie qui a été écrabouillé dans l'écroulement de la mine.").

N'ayez recours à ce procédé qu'une fois ou deux, sinon les joueurs se sentiront frustrés d'être en face d'un ennemi qu'on ne peut vaincre une bonne fois pour toutes. De plus, l'effet de surprise dû aux résurrections s'émousse ("Attendez que je devine. La dernière fois, on a cru abattre... un sosie, c'est ça ?").

Seul remède, au bout d'un laps de temps suffisant : le faire mourir... pour de bon. Ce n'est pas bien grave, surtout s'il avait quelques fidèles. Il s'en trouvera bien un pour reprendre le flambeau

et recommencer à persécuter les personnages. Là encore, ça fonctionne une ou deux fois, mais évitez les scénarios sur le thème "La Vengeance du Fils du Savant fou, 3ème épisode".

Un bon moyen pour augmenter la "durée de vie" de ce genre de méchant est de faire en sorte qu'une certaine sympathie s'installe de part et d'autre de la barricade : "Les buts de cette crapule sont indéfendables, mais j'ai une certaine admiration pour lui" ou "Vous savez, commissaire, vous m'avez souvent mis en échec, mais en définitive, je vous apprécie".

Ce sera d'autant plus nécessaire que les PJ sont petits par rapport à l'Ennemi (qui, dans ces conditions, ne les garde en vie que parce qu'ils lui sont un stimulant). De plus, cela lui permettra de faire quelques "beaux gestes", sauvant la mise des PJ au moment où tout semble perdu. Ce genre d'attitude appelle souvent un "retour d'ascenseur" au bon moment. Les PJ le donneront-ils ?

Et puis, qui a dit que ce genre d'individu était nécessairement mauvais ? Il peut fort bien être meilleur que le reste du monde ; hélas ! ce genre de croisé solitaire, en lutte contre un monde injuste, finit généralement mal, victime de l'incompréhension du monde en général et des PJ en particulier...

La Grande Menace

N'importe quoi de vraiment gros, de pratiquement invincible et supérieur en nombre ou en puissance. Ne sortez ce genre de menace qu'une seule fois dans la vie d'un PJ : il n'aura pas trop de quelques années pour en venir à bout ! Ce peut être un péril visible (conquérant brutal, extraterrestres avides...) ou voilé (les Grands Anciens). Diplomatie et affrontement direct sont voués à l'échec...

Reste donc, après quelques escarmouches préliminaires, à trouver le point faible de l'adversaire, à l'exploiter et à le faire travailler à sa propre perte. Le plus bel exemple est celui d'une nouvelle de Poul Anderson, qui présente une race extraterrestre peu nombreuse mais avide de conquête. L'Empire terrien lui cède, encore et encore, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que la Terre et quelques autres planètes. Et c'est à ce moment que toutes les planètes récemment conquises se révoltent. L'armée ennemie, éparpillée sur un territoire trop grand, ne peut faire face. La Terre intervient militairement, et récupère son Empire.

En jeu, deux possibilités :

Placer les PJ au niveau décisionnel - à eux de choisir la stratégie, de découvrir celle de l'adversaire et de la déjouer -, ou au niveau exécutif (en veillant à TOUJOURS leur laisser une marge d'initiative suffisante). Parfois, s'il y a réellement trop peu de gens à lutter contre la Menace, ils devront faire les deux... Dans Le Seigneur des Anneaux, par exemple, ce sont les mêmes qui décident de détruire l'Anneau et qui partent pour le Mont Destin...



Implication du Méchant

L'implication directe (aller trucider Machin au fond de son repaire) est la plus facile et la plus courante. Il suffit de le repérer, de comprendre ses plans, de remonter les filières et de lui régler son compte. Mais il peut aussi n'être qu'indirectement présent ("Nous avons besoin d'un certain objet pour détruire Machin, vous allez nous le procurer."). Dans ce cas, il n'interviendra probablement pas en personne, mais par l'intermédiaire d'agents plus ou moins compétents et motivés. Enfin, il peut ne rien avoir à faire dans l'histoire, mais y apparaître incidemment. Par exemple, il y fourre très brièvement son nez, le temps de s'assurer que cette fois, les PJ ne complotent pas contre lui...

Quels méchants pour quels PJ ?

Tout dépend de la puissance du groupe, évidemment. Cela dit, il ne faut pas que les joueurs puissent s'attendre à ce qui va leur tomber dessus. Il peut être très amusant de confronter à une secte satanique un groupe d'agents secrets persuadés d'avoir affaire au KGB ou à son équivalent local... ou d'inviter des PJ, devenus riches et puissants à force d'intrigues politiques, à régler une banale histoire policière qui se déroule dans leur fief (après tout, ce sont eux qui rendent la justice, non ?).

Il peut aussi être amusant de placer des personnages faibles face à des ennemis forts et dangereux, afin que leurs chances avoisinent zéro... Dans ce cas (surtout si les joueurs, eux, sont expérimentés) arrangez-vous pour que la solution soit très peu évidente, mais juste assez (le bon dosage est une question d'expérience). N'oubliez jamais de doter votre méchant d'une ou deux faiblesses - par exemple, les adversaires de James Bond ont tous de ravissantes maîtresses, que 007 leur chipe, sont tous mégalomanes et ne résistent pas au plaisir de lui expliquer leurs plans...

Le Méchant au secours du MJ

Et puis, pour un MJ, le Méchant est souvent une bonne occasion de faire un peu de rôle-play, et d'opposer son intelligence à celle des joueurs (sans abuser de son omniscience !). Tous sont amusants à jouer, amateurs de stratégies subtiles et indirectes, brutes sans finesse, mégalos ou esprits lucides, fous furieux, vampires...

Thoral STIMMEN

GRANDEUR NATURE

Compiègne-Abidjan... ...en passant par la Lorraine !

Acte I
Demandez le programme !

Au programme ce mois-ci : les Semaines de l'Hexagone, Balanoï, Civilisations Hyperboréennes, quelques médisances et des rendez-vous. Plus que jamais vous êtes invités à nous faire part de vos aventures et de vos projets : nous en publierons le maximum, c'est promis.

De plus, un forum est désormais à votre service, par lequel vous pourrez vous exprimer sur des sujets qui vous sont chers. Vous voulez discourir sur le rôle du monstre errant, sur les systèmes de magie ou sur l'utilité du laser UX-566 : pas de problème, nos colonnes vous sont ouvertes. N'êtes-vous pas heureux ? (L'ordinateur dit que si !)

Acte II
De la barbarie...

C'est dans les tout derniers jours de l'année que les Semaines de l'Hexagone ont organisé leur désormais célèbre **Migration Barbare.** Nos impératifs d'édition ne nous permettent pas de vous faire ici un commentaire détaillé de cette nouvelle épopée. Mais nos informateurs secrets nous ont signalé la présence d'irréductibles Indiens (oui, oui, avec des plumes sur la tête et assis dans un wigwam).

Autre "grand classique" de Xavier Jacus et son équipe, **La Guerre du Feu** reprendra en mai. Cette année, toutes les associations de l'Hexagone sont invitées à former leur propre clan et à participer à l'aventure. Voilà qui devrait aider le dialogue entre tous, même si le vocabulaire du jeu est limité à une cinquantaine de bruits gutturaux !

Pour la nouvelle année, votre rubrique Grandeur Nature fait peau neuve. Rassurez-vous, vous retrouverez des compte-rendus de vos exploits, un calendrier de dates à retenir, mais aussi des interviews et beaucoup de photos. Nous remercions chaleureusement le professeur GN qui nous fait l'amitié de continuer ses interventions ô combien passionnantes.



Ultimatum *à Compiègne : pauvres aventuriers !*

Signalons enfin que le jeu **Highlander** continue, couplé cette année à Berserks, le jeu où il faut bâtir sa propre légende.

Renseignez-vous sur tous ces sujets auprès des :

SEMAINES DE L'HEXAGONE, 37 route nationale, 55200 LÉROUVILLE. Tél. : 29 91 34 88 ou Minitel 3615 AKELA.

...à la décadence...

C'est en octobre dernier que l'association Balanoï a joué le deuxième volet de la saga **Ultimatum,** un médiéval fantastique dans la plus pure tradition.

C'est la forêt de Compiègne, une fois de plus, qui fut le cadre de cette aventure, Balanoï ayant pu exploiter un réseau de champignonnières fort apprécié des joueurs. Pièges multiples, combats et investigations inquiètes, évocation et même apparition d'un dieu serpent : les pauvres aventuriers en ont vu de toutes les couleurs !

Pour cette année, Balanoï propose dès le mois de mars un scénario science-fiction : **week-end à Titan, la planète des plaisirs.** Pour 250 francs, vous serez nourris et abreuvés et vous pourrez incarner l'abject *alien* qui sommeille en vous. Puis, en mai, les plus "libérés" d'entre vous pourront s'inscrire à un **scénario romain-décadent** avant de jouer en juillet un **médiéval-diplomatique** comme Balanoï sait si bien les faire.

Vous pourrez retrouver cette association au prochain **Salon des Jeux de Rôle** qui se tiendra **à l'Aquaboulevard de Paris,** le dernier week-end de février : venez-y nombreux !

BALANOÏ : 49 rue de la Chine, 75020 PARIS. Tél. : (1) 43 58 53 94, le matin de préférence.

...en passant par les Civilisations

Nous vous avons déjà parlé des **Civilisations Hyperboréennes,** qui proposent des GN 365 jours par an et un scénario alambiqué tous les quinze jours. Non contentes d'un tel programme, elles organisent désormais, dans le cadre de la Saga des Mondes Successifs, des scénarios thématiques : **Frankenstein, Policier Noir, Vampires** sont en préparation.

Civilisations Hyperboréennes fait aussi partie de cette nouvelle génération d'associations GN qui recourent de plus en plus fréquemment à des professionnels : costumiers, maquilleuses, techniciens en effets spéciaux ou tanneurs, cascadeurs ou cuisiniers...

Cette tendance à faire sous-traiter certains domaines par des spécialistes passe encore beaucoup par le copinage : tel membre ou tel ami possède la compétence (ou parfois du matériel, une salle, un décor) et la met à disposition. Mais petit à petit on évolue vers un vrai professionnalisme montrant bien le souci de qualité qui anime les organisateurs de GN.

C'est certainement aussi le meilleur moyen d'acquérir enfin la reconnaissance du grand public, qui considère encore le Grandeur Nature, et le jeu en général, comme des futilités.

Civilisations Hyperboréennes : sont en déménagement au moment où nous mettons sous presse, mais vous pouvez les contacter au (1) 39 97 75 27, entre 10 h et 14 h, pour tout renseignement.

Antoine et ses problèmes

Nous voudrions vous faire part de l'appel déchirant lancé par Antoine Fruscio, lecteur, joueur et organisateur de GN en Côte d'Ivoire ! Antoine désire sérieusement organiser, sur 7 à 10 jours, un grand GN en Côte d'Ivoire avec des Français de France.

Installé en C.I. depuis 1977, Antoine connaît bien les sites exploitables. Comme il s'est adressé à J & S pour obtenir les adresses d'associations que son projet pourrait intéresser, il nous a semblé opportun de lancer son appel dans le magazine afin que nul n'en ignore. Alors, si vous voulez jouer un GN en buvant du lait de coco, contactez-le... et racontez-nous ça.

Antoine Fruscio, B.P. 728 - CEDEX 1 ABJ 06, Abidjan, Côte d'Ivoire. Tél. : (00-225) 44 68 35. ■



Acte III
Borel sur le grill

A force de fréquenter des journalistes, le professeur GN s'est mis en tête d'en devenir un : après tout, c'est une forme de jeu de rôle grandeur nature. Aussi se livrera-t-il de temps en temps à de rapides mais insidieuses entrevues avec ceux qui font le GN en France. Le premier inconscient à passer sur le gril est Alain Borel, Grand Maître de l'Association Balanoï. Voici, en substance, le résultat de cette rencontre...

Pr GN : *Monsieur Burel, que rêvez-vous de faire aujourd'hui dans le Grandeur Nature ?*

A.B. : Borel, avec un O. A vrai dire, j'aimerais vraiment réaliser un GN avec 100% de très bons joueurs.

Pr GN : *Vous supposez donc que ce n'est pas le cas général...*

A.B. : Loin de là ! L'esprit Gros Bill (*) n'a pas disparu et anime encore bon nombre de joueurs. Beaucoup ne viennent dans les GN que pour avoir l'occasion de rosser des monstres, négligeant et souvent détruisant l'aspect diplomatique du jeu.

Pr GN : *Vous voulez dire que les joueurs devraient faire preuve de plus d'autodiscipline ?*

A.B. : Pas seulement. Bien sûr, il y a aussi les tricheurs, ceux qui ne meurent jamais ou ceux qui font systématiquement ce qui est interdit, ruinant les efforts de surprise ou de mise en scène des organisateurs. Un peu de discipline, en la matière, ne serait certainement pas un luxe. Mais il y a aussi des états d'esprit à changer. Le GN est une micro-société qui comporte ses règles, il faut les accepter pour le bien-être ludique de chacun.

Pr GN : *Malgré cela, croyez-vous toujours que le GN est promis à un brillant avenir ?*

A.B. : Oui, certainement. Je pense que c'est l'affaire de cinq ans environ, le temps pour les nouvelles générations de joueurs, parfaitement informées sur les jeux de rôle, de prendre position.

Pr GN : *Merci Édouard Borel, à vous la Rédaction...*

A.B. : Borel, Alain Borel. C'est pas difficile, pourtant !

(*) L'esprit Gros Bill est directement issu de ces joueurs d'AD & D, guerriers essentiellement, qui se construisent des persos de très très haut niveau, surarmés et suréquipés, dans le seul but d'être invincibles à la table et d'exterminer tout ce qui, de près ou de loin, ressemble à un gobelin. Ce genre de formule manque le plus souvent d'un peu de finesse...

La Loi des Séries

Etes-vous un effroyable spécialiste des soaps et autres desserts des familles ? A toute heure du jour et de la nuit, vous zappez de l'une à l'autre. Ce quiz sera donc pour vous une formalité. Pour le pimenter et vous puissiez jouer avec votre grand-mère et votre petite soeur, nous l'avons scindé en 4 parties. Quelle catégorie vous conviendra le mieux ?

MODERNE

Devant votre plateau-télé contenant le dernier Royal de Mac Do et un Coca, vous ne ratez rien de ce qui est actuellement diffusé. Aucun démêlé domestique ne vous échappe : bravo et bonne chance.



1 Dans Falcon Crest, le nouvel avocat d'Angela Channing est joué par un acteur qui tenait le rôle-titre d'une autre série. Laquelle ?
2 Dans Santa Barbara, de qui Cruz, pourtant marié à Santana, est-il en fait amoureux ?
3 Quel délicieux monstre vient de la planète MELMAC ?
4 Finalement, dans Madame est servie, on peut supposer que Tony aimerait bien que Samantha devienne pour Angela sa ... ?
5 De quelle série Cyril Shepherd et Bruce Willis sont-ils les héros ?
6 Comment sont morts les parents de Mac Gyver ?
7 Un des frères Ewing a suscité une série dérivée de Dallas. Laquelle ?
8 Comment s'appelle la partenaire de Rick Hunter ?
9 Qui joue le rôle de Barracuda aux côtés de Looping et du Colonel ?
10 Une présentatrice avait annoncé : "Perchés sur leurs gros cubes, les héros de ... font vibrer leurs pédales". De quoi parlait-elle ?
11 Dans quelle série les héros se retrouvent-ils chez Arnold presque dans chaque épisode ?
12 Quel héros proche de Batman a une supervoiture aux phares verts ?
13 Ils ont parfois une Testarossa blanche et sont tout le temps en sueur. Où sévissent-ils ?
14 Quelle est la nationalité du policier au nom pétrolifère ?
15 De quelle chanteuse attend-on l'apparition dans Voisins ?

LA TRADITION FRANÇAISE

Allez, ressortez la baguette, le saucisson et le camembert. Enlevez tout de même la poussière avant de jouer et retrouvez le nom des séries.



1 Jean Topart y tint son plus beau rôle de "méchant".
2 Janine Vila y était amoureuse de Bernard Tiphaine.
3 Joseph Durtol y était aux commandes.

4 Lucien Gonfaron habitait, entre autres, avec Étienne.
5 Sophie Agacinski débarquait dans la capitale.
6 Yves Rénier jouait les apprentis reporter du côté du Louvre.
7 Maurice Pialat donna là une de ses premières réalisations.
8 Claude Giraud était le chef de la bande.
9 Le fils de la réalisatrice aimait son gros chien.
10 Delphine Desyeux se retrouvait sur les toits de l'Opéra.
11 Isabelle finira par épouser le réalisateur de la série.
12 Denis Manuel y était Henri III.
13 Nicole de Buron en était la réalisatrice.
14 Gonzague appelait son protégé "Mon petit Peyrolles".
15 Desfossés y était un des adversaires de Flambart.

VIEILLES SÉRIES U.S.

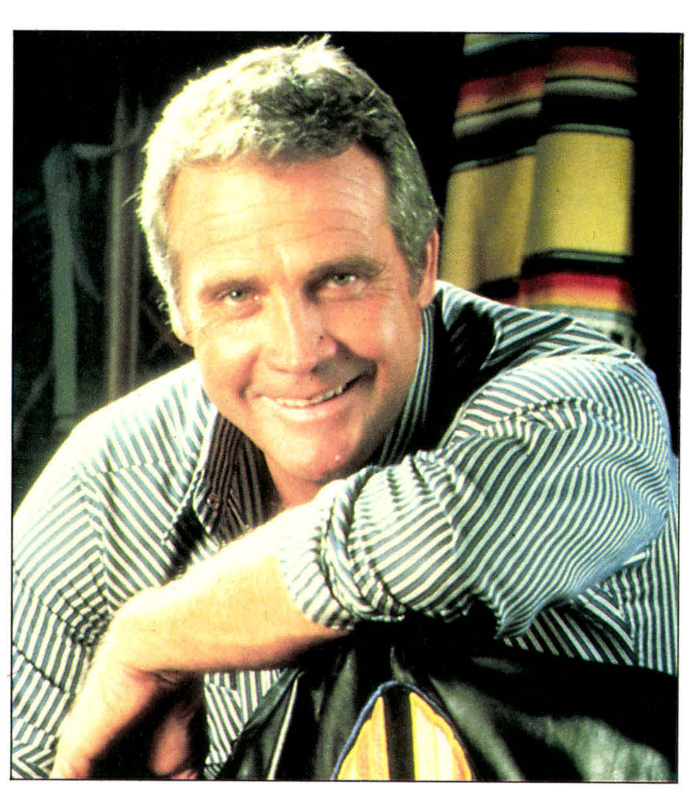
Si vous avez moins de 20 ans, abandonnez. Vous avez une petite chance avec celles qui sont repassées il n'y a pas très longtemps. Pour les autres, prenez un consultant proche de la retraite, mais qui ait gardé toute sa tête.



1 Quelle est la "Destination" de John Drake ?
2 Que nous dit-on du raccourci que cherchait David Vincent ?
3 Quel est le nom du cheval qui parle ?
4 Quel dispositif utilise l'agent 86 pour s'isoler avec le chef ?
5 Comment s'appelle le patron d'Ilya et Napoléon ?
6 Que manque-t-il à l'homme que recherche Richard Kimble ?
7 Qui est le capitaine du Tiki ?
8 A quel jeu grandeur nature le numéro 6 assiste-t-il dans un des épisodes ?
9 Qui est le père adoptif de Rusty ?
10 Combien de cavaliers rejoignent Ivanhoe dans le générique ?
11 Quel est le ranch de Ben Cartwright ?
12 Quel est le mode de déplacement de prédilection des agents du FBI du temps du western ?
13 Qui est le patron des "Untouchables" ?
14 Qu'arrache Josh Randall au mur, dans le générique ?
15 Dans la seule série diffusée consacrée à ce héros, c'était Basil Rathbone qui en tenait le rôle. Qui est-ce ?

GRANDS CLASSIQUES

Ils ont enchanté vos dix ou vingt dernières années. On les revoit régulièrement avec le même plaisir. Il est évidemment superflu de vous donner le titre dans la question. Ce serait beaucoup trop facile. Vous devrez en revanche le donner en fournissant la réponse.



1 Quel handicap a la soeur de Laura ?
2 Que signifie J.R. ?
3 Combien valait Steve Austin ?
4 Comment s'appelle le chien de Jennifer et Jonathan Hart ?
5 Sa secrétaire s'appelle Peggy et le vrai nom de l'acteur qui l'incarne est Achob Malakian. Qui est-ce ?
6 A qui appartiennent Apollon et Zeus ?
7 Qui ne voit-on jamais et qui délègue ses pouvoirs à Bosley ?
8 Emma Peel, Purdey... Quels sont le nom et le prénom de celle qui manque ?
9 Quelle voisine des Stevens est parfois le témoin privilégié des exploits de Samantha ?
10 Quelle est la voiture de Brett Sinclair ?
11 Son assistant noir est Mark Sanger. Comment se déplace ce héros ?
12 David a une voiture rouge et blanche et aime la pizza. Quel est le prénom de son pote ?
13 A qui appartient le chien qui s'appelle "le chien" ?
14 Quel est le premier métier de celle qui a des oreilles bioniques ?
15 Pour quel talent, exercé naguère, Jim Phelps choisit-il le personnage joué par Martin Landau ?

Solutions page 94

Marc ESQUERRÉ

Ami Lecteur,
Dans le but de vous satisfaire toujours plus et mieux, la nouvelle équipe de JEUX & STRATÉGIE désire donner un second souffle aux petites annonces.
Vous lisez de plus en plus cette rubrique, qui est la vôtre. Pourtant, vous êtes encore peu nombreux à utiliser ce moyen efficace de faire connaître vos idées, vos projets ou vos propositions.
Vous avez un micro-ordinateur à vendre ?
Annoncez-le dans la rubrique "VENDS".
Vous cherchez des partenaires pour les JDR MEGA et MEGA 2, édités par JEUX & STRATÉGIE ?
N'hésitez pas à le signaler dans la rubrique "CHERCHE PARTENAIRE", un ami lecteur de votre ville ou votre département la lira forcément.
Vous organisez un championnat de jeux mathématiques dans votre ville et vous n'avez pas de budget pour en parler haut et fort ?
Les annonces de JEUX & STRATÉGIE sont là pour vous aider, faites-le savoir dans les "MANIFESTATIONS LOCALES".
Vous l'avez compris, les cinq rubriques des petites annonces de J&S - "VENDS", "ACHETE", "ÉCHANGE", "CHERCHE PARTENAIRES", et "MANIFESTATIONS LOCALES" sont là pour vous rendre service.
Alors vite, remplissez le bon ci-dessous, joignez-y votre règlement (30 F la ligne pour les frais de maquette) et vous serez présent dans le prochain numéro de JEUX & STRATÉGIE.



PETITES ANNONCES

Renvoyez ce bon, accompagné de votre règlement, sous enveloppe affranchie, à :

JEUX & STRATÉGIE - Petites Annonces, 33, rue Faidherbe - 75011 PARIS.

Les annonces doivent nous parvenir avant le 10 du mois de parution. 30 F TTC la ligne de 31 signes ou espaces. Annonces encadrées : ajoutez 100 F TTC. (Tarifs valables jusqu'au 30-06-90). Une facture peut vous être adressée sur demande.

Je désire faire paraître dans JEUX & STRATÉGIE la petite annonce suivante :

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Je coche la case correspondant à la rubrique souhaitée :
☐ Vends ☐ Achète ☐ Echange
☐ Cherche partenaires
☐ Manifestation locale

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal.
☐ Je profite de l'occasion pour m'abonner à J&S pour un an au tarif préférentiel de 220 F (au lieu de 280 F). Dans ce cas, la petite annonce de 7 lignes que je vous adresse est gratuite.

..................lignes x 30 F, soit ....F
Encadré sur fond grisé (+100F) =.........F
TOTAL : ....F

NOM : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : ....
Ville : ....
Téléphone : ....

J&S se réserve le droit de refuser toute annonce qui ne serait pas à sa convenance.

VENDS

- APPLE IIc + moniteur monochrome + souris + joysticks + 15 logiciels + 20 disquettes vierges : 5000 F. APPLEWORKS : 500 F. ATARI 520 ST + lecteur DF cumana + logiciels (Dungeon Master + Gauntlet + Carrier Command) + souris + 2 joysticks : 4000 F. Manuel AD&D (guide du Maître, 2 manuels des joueurs, Monster Manual 1 et 2, Fiend Folio, Unearthed Arcana) : 90 F chaque. D&D boîte de base et expert : 100 F chacune. Appel de Cthulhu (boîte de règles + supplément + fragment d'épouvante + écran du Maître) : 300 F. Campagne Les Masques de Nyarlathotep : 120 F. 45 67 60 41 (Timothée).

- 2 500 F : micro ZX81 complet. Extensions : mémoire + graphique + sonore + 8E + 8S + imprimante + doc. + 20 livres + 50 cassettes programmes etc. 72 50 01 14 PERRIER Michel 51A rue Hugo - 69200 VÉNISSIEUX

- APPLE 2c + accessoires : 89 66 06 17

- Ordinateur d'échecs Novag (V.I.P.) récent 850 F + Novag presto 250 F. Super Gang (neuf) 200 F Junta (neuf) 100 F Robert (neuf) 50 F Mille et une Nuits (TBE) 130 F Détective Conseil vol 1 et 2 (TBE) 200 F + livres jeux de rôle. Tél. 46 95 52 77 (17).

- Fief, Cry Havoc 100 F, Tempête sur l'Échiquier 50 F. 39 79 38 14 (78)

- Vieux J & S. 23 20 33 41 HR

ACHETE

- URGENT - Anciens numéros J & S n° 1 à n° 34 inclus, ainsi que les n° 38, 39, 40, 42, 46, 49, 51, 52, 53, 55, 56, 58, 59, 60. Faire offre à M. CHAUMOND Christian, 3 rue Maurice Genevoix - 81990 LE SÉQUESTRE

CHERCHE PARTENAIRE(S)

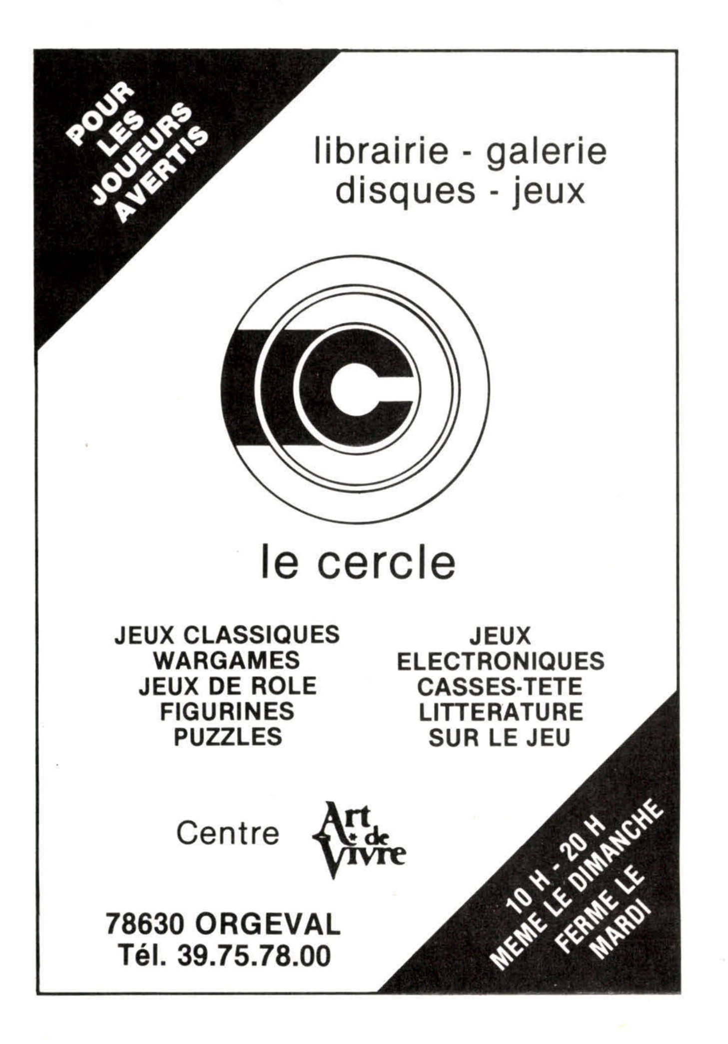
- Cherche joueurs de Go sur Sud-Oise ou Val d'Oise. Déplacements possibles, objectif former club si possible région Creil-Senlis-Chantilly : contact au 44 24 80 15 le soir.

DIVERS

- Qui pourrait m'expliquer la fin du jeu Phantasy Star de Sega ? Comment trouver le gouverneur après avoir tué Lassic ? 65 60 90 03



Stratégie
Figurines
Wargames
Jeux de Rôles
Logiciels de Jeux
Jeux de Réflexion
Jeux de Simulation
L'ARCHE LUDIQUE
CENTRE COMMERCIAL C C
94380 BONNEUIL SUR MARNE
43 99 54 29



POUR LES JOUEURS AVERTIS
librairie - galerie
disques - jeux
le cercle
JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
PUZZLES
JEUX ELECTRONIQUES
CASSES-TETE
LITTERATURE SUR LE JEU
Centre Art de Vivre
78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00
10 H - 20 H
MEME LE DIMANCHE
FERME LE MARDI

PAGE 20
Carré de douze

6	3	2	2
2	1	6	2
5	4	1	3
1	2	5	3

Joyeuse fête !
Le n° 10 est en trop (A6 - B8 - C14 - D2 - E9 - F4 - G1 - H12 - I7 - J11 - K15 - L13 - M3 - N5) pour faire BONNE ANNÉE

Égalités multiples
7 + 11 = 18

Mon beau sapin...
35 F (le nombre de pointes du sapin multiplié par le nombre de boules, sauf la pointe du haut).

PAGES 34-35
I l'était ine fois...
Avez-vous usé votre gomme et votre crayon à écrire alternativement (et indéfiniment) TROIS et QUATRE ? Qu'avez-vous donc contre PLUSIEURS ?

Voyage en montagne
Audrey n'a pu recevoir trois lettres car, si c'était le cas, son pronostic serait exact et elle en aurait reçu cinq. Elle n'en a donc eu ni trois, ni cinq.
Vanessa ne peut avoir bien parié : si c'était le cas, elle aurait reçu cinq lettres, et se serait trompée en en accordant cinq à Cyril. Ni Vanessa ni Cyril n'en ont donc eu cinq.
Puisque Cyril n'a pas reçu cinq lettres, son pronostic était erroné, et Audrey n'en a pas eu quatre.
Audrey n'ayant reçu ni trois, ni quatre, ni cinq lettres, le pari de Nicolas est nécessairement perdu, et Nicolas n'est pas l'heureux destinataire des cinq missives.
Celui-ci est donc obligatoirement Fabrice. Son pronostic était donc juste : Vanessa a reçu trois lettres de moins que Nicolas, ce qui en donne fatalement quatre à lui et une à elle.
Nous savons déjà qu'Audrey ne peut avoir reçu trois lettres : elle en a donc deux. C'est Cyril qui a les trois revendiquées par Audrey.
NOTE : l'énoncé de ce problème était volontairement sournois, car on pouvait supposer qu'Audrey aurait d'autres correspondants que son fiancé, et qu'elle était donc en mesure de recevoir plus de trois lettres. Étudiez par exemple le cas où elle en aurait reçu cinq, ce qui ne contredit pas fondamentalement son pronostic...

Coupages
Le négociant peut réaliser les mélanges en six opérations sans utiliser le tonneau de 25 litres.
Appelons A, B, C les trois tonneaux de 100 litres et X le tonneau de 50. Les six opérations peuvent être les suivantes :
verser A dans X jusqu'à ce que X soit plein ;
verser B dans A (A contient 1/2 Bourgogne et 1/2 Bordeaux) ;
verser C dans B (B contient 1/2 Bordeaux et 1/2 Algérie) ;
verser A dans C (C contient 1/2 Algérie, 1/4 Bordeaux et 1/4 Bourgogne) ;
verser B dans A (A contient 1/2 Bourgogne, 1/4 Bordeaux et 1/4 Algérie) ;
verser X dans B (B contient 1/2 Bordeaux, 1/4 Bourgogne et 1/4 Algérie).
On obtient ainsi exactement les mélanges désirés.

Dessins croisés

CLOCHER-ENCLUME-
ÉCHELLE-CASERNE-
CELLULE-RENETTE

Grandeur et dictature
1ère phrase : Chaque occurrence paire d'une lettre est mise en gras. Il faudrait donc aussi mettre en gras le a de quand.
2ème phrase : Chaque fois que deux voyelles ou deux consonnes se trouvent juxtaposées, la deuxième lettre est mise en gras. Ainsi, le m de for**m**e devrait être en gras.

Coquilles à gogo
Rétablissons les lettres omises dans le texte en les écrivant en gras pour les faire ressortir.
C'est da**n**s l'oisiv**e**té et la petitesse q**u**e la vertu sou**f**fre, lorsqu'une prud**e**nce timide l'empêche de prendre l'essor et la fai**t** ramper dans ses liens ; mais le malhe**u**r même a ses charmes dans les gra**n**des extrémités ; car cette opposition de la **f**ortune élève un esprit c**o**urageux et lui fait ramasser toutes ses forces qu'il **n'**employai**t** pas.
Mises à la suite, elles écrivent : **neuf et un font...** dix.

Rien n'est clair !
Rublet et musire implique de louger, qui implique de bonnir, exclut de pasgler et écarte donc tout rapport possible avec des smouales.

PAGE 41
Bridge
1 - Pour mettre le maximum de chances de votre côté, il faut commencer par faire la bonne impasse. Si vous débutez par l'impasse au Roi de et qu'elle rate, vous n'aurez plus assez de communications pour tenter l'impasse à , et encaisser le Roi de pour défausser un perdant. Voici comment vous devez jouer : fournir la Dame de à la première levée, avancer un petit du mort et placer le Valet de votre main. Si ça marche, vous encaissez l'As de , et jouez tranquillement As de et . Seul un très mauvais partage des pourrait éventuellement vous faire chuter. Si l'impasse échoue, il vous reste les communications nécessaires pour encaisser l'As de , rentrer au mort par l'As de , tirer le Roi de pour défausser un , et jouer la Dame de pour tenter votre dernière chance : les 3-3 avec le Roi placé.

2 - Ce problème est difficile car il est basé sur un jeu de sécurité très peu connu. Vous ne pouvez gagner votre contrat que sur les . Il faut donc mettre le maximum de chances de votre côté, pour ne perdre qu'une seule levée dans cette couleur. 12 levées sont sur table si les sont 3-2 et également si vous jouez la bonne carte du mort - le 10 de - dans le but de fournir petit, si Est ne couvre pas. Cette sécurité supplémentaire vous permet de gagner dans tous les cas où Est détient Dame-Valet-9 ou Dame-Valet-8 quatrièmes. En effet, il est obligé de couvrir, vous fournissez l'As ou le Roi, et Ouest le 9 ou le 8 sec. Il vous suffit alors de rentrer au mort et jouer un petit vers votre main. Est est sans défense.

PAGES 42 43
Échecs
1. 1...Fxg2+! 2.Rxg2 Dg4+ 3.Rh1 Df3 mat. (Thomas-Keres, 1937).
2. 1.Te8! T1xd7 (1...Txe8? 2.dxe=D+ suivi du mat) 2.Tff8! et les noirs perdent une Tour car ils ne peuvent l'échanger sous peine de mat du couloir. (Keres-Czerniak, 1939).
3. 1...g2! 2.Tg3 (2.Td1 Cxe4 offrirait une victoire prosaïque aux noirs alors qu'avec le coup du texte les blancs pensent s'emparer du pion dangereux. Mais...) Txc3+! et les blancs doivent s'incliner, aussi bien sur 3.Txc3 g1=D, que sur 3.Rxc3 Cxe4+ et 4...Cxg3. (Reshevsky-Keres, 1937).
4. 1.Dxh6+!! Rxh6 (ou 1...Rg8 2.Dh8+!! et les noirs doivent rentrer dans la suite du texte) 2.Cxf7+ Rxg7 3.Cxd8 Tcxd8 (ou 3...Fxd8 4.Txe8 Cxe8 5.Txe8 etc.) 4.Txe7+ Txe7 5.Txe7+ et, bilan des opérations, les blancs ont deux pions de plus. (Keres-Kurajica, 1970).
5. 1.Txf8!! et les pertes noires sont énormes car 1...Txf8 est immédiatement puni par la fourchette en c5. (Keres-Fuderer, 1956).
6. 1...Dg3+!! 2.Rxg3 (2.Rg1 e1=D mat) e1=D+ 3.Rh3

SHOPPING

(3.Rf3 ou 3.Rf4 ont 3...De3 mat comme réponse, et 3.Rh2 Dxh4+ 4.Rg1 aboutit à 4...Te1 mat) Te3+ 4.Rh2 (4.g3 Dxg3 mat) Dxh4+ 5.Rg1 Te1 mat. (Tolouch-Keres, 1939).

7. 1...Cf3!! 2.gxf3 (2.Tb8+ Dxb8 ou 2.g3 Td2 ne sauvent pas les blancs) Td2! et les blancs ne peuvent protéger h2 et, donc, éviter le mat. (Stahlberg-Keres, 1936).

8. 1.Dxb4!! (attaquant simultanément la Tour et le Cavalier) Txb4 (1...Cc6 2.Dxb8+! ou 1...Te8 2.Txe7 perdent aussi) 2.Tc8+! Cg8 (2...Cxc8 3.Te8 mat) 3.Txg8+! Rxg8 4.Te8 mat. (Keres-Levenfisch, 1949).

9. 1...Fxf5 2.Fxf5 Txg3+!! 3.fxg3 (3.Rh2 Dxh4+ 4.Fh3 Dxh3 mat) d3+! et la Dame blanche est capturée. (Donner-Keres, 1959).

10. 1...a6!! (avec la menace inattendue 2...Cc4 qui gagne la Dame) 2. Db6 (espérant 2...Cc4? 3.Dc6!) Da4! et les blancs ne peuvent éviter le mat en c2. (Mikenas-Keres, 1949).

11. 1.Dxg7+!! Rxg7 2.Cxd7+ Rg8 (forcé) 3.Cf6+ Rf7 (3...Rg7 ou 3...Rh8 sont encore pires à cause de 4.Cxe8+) 4.Cd5+! Rg8 5.Cxc7! et les blancs ont une pièce de plus. (Keres-Spassky, 1955).

12. 1...Cxc3!! 2.Txc3 Dxd4! (les blancs ne peuvent protéger à la fois la Tc3 et le Cd2) 3.Fb4 Dxd2 4.a5 (ou 4.Txc4 Dd7! et le pion e4 tombera, laissant les noirs avec deux pions de plus) Fxe4! et les blancs abandonnent car après 5.Fxe4 Cxe4 ils ne peuvent jouer 6.Txc4 à cause de 6...De3!, avec l'idée 7.Txc6 Cf2+ 8.Rg1 Cd1+! 9.Rh1 De1+! 10.Fxe1 Txe1 mat. (Tolouch-Keres, 1945).

13. 1.Fc4!! c6 (en effet la Dame ni le Fou ne sont prenables : 1...Cxe3 2.Td8+ Rh7 3.Th8 mat, et 1...Dxc4 2.De8+ Tf8 3.Dxg6 mat) 2.Txd5!! Dxc4 (ou 2...cxd5 3.De8+ Tf8 4.Fxd5+ Fe6 5.Fxe6+ Rh7 6.De7+ et le mat arrive) 3.De8+ Tf8 (3...Rh7 4.Dh8 mat) 4.Dxg6 mat. (Keres-Petrov, 1940).

14. 1.Txd3!! cxd3 (1...Tf7? 2.Ch6+) 2.Fb3+ Rh8 3.Cxf6!! (profitant du fait que le Cavalier d7 est cloué) 3...Txf6 4.Cg5 Txf2+ 5.Rg1! Tf1+ 6.Rh2! et les noirs doivent donner la Dame pour éviter le mat. (Keres-Gligoric, 1959).

PAGE 44
Dames

1) 1. ...(14-20) 2. 25x3 (21-26) 3. 3x21 (16x49) 4. 28x17 (49-40) (N+) Raoul Delhom-Beyaert, Championnat de France 89, 12ème ronde, 28-08-89, Les Sables-d'Olonne.

2) 1. 39-33 (28x39) 2. 48-43 (39x48) 3. 42-38 (48x31) 4. 36x29 (B+2).

3) 1. 31-27 (22x42) 2. 47x27 (14-19) **a) b)** 3. 33x22 (17x28) 4. 46-41 (19-24) **c)** 5. 29x20 (B+1).

a) 2. ...(4-9) 3. 33x22 (17x28) 4. 29-24 (11-17) 5. 46-41 (14-20) 6. 15-10 (20x29) 7. 10-5 (29-33) 8. 41-37 (33x35) 9. 37-32 (28x37) 10. 5x41 (B+).

b) 2. ...(17-22) 3. 46-41 (22x31) 4. 33x22 (18x27) 5. 29x20 (B+).

c) 4. ...(12-17) 5. 27-22 (18x27) 6. 29x9 (4x13) 7. 15-10 (B+) Nicault - Franck Delhom.

4) 1. 34-30 **a)** (16-21) **b)** 2. 27x16 (14-20) (B+1).

a) avec la double menace 1) 2. 30-24 (19x30) 3. 28x10 (B+1) et 2) 2. 33-29 (23x25) 3. 28-22 (17x28) 3. 32x1 (B+1).

b) 1. ...(17-22) 2. 28x17 (11x22) 3. 30-24 (19x30) 4. 33-28 (22x33) 5. 39x10 (9-14) 6. 10x19 (13x24) (B+). Nicault-Sallaberry, 12ème ronde, 28-08-89, Les Sables-d'Olonne.

5) 1. ...(13-18)! 2. 31-26 **a) b)** (14-20)! **c)** 3. 29-24 **d)** (30x19) 4. 23x14 (20x9) (N+1).

a) 2. 31-27 (18-22) 3. 27x18 (14-9) 4. 23x14 (12x23) 5. 14-19 (8-13) 6. 9x29 (15-20) 7. 29-23 (20-24) 8. 33-29 (24x33) 9. 23-19 (33-38) (N+).

b) Sur d'autres coups comme 2. 44-40 (35x44) 3. 39x50 ou 2. 49-43 les noirs adoptent la même suite que dans la partie.

c) L'idée qui se cachait derrière 1. ...(13-18) est maintenant visible ; les noirs menacent de gagner le pion par 3. ...(20-24) 4. 29x20 (15x24) suivi de 5. ...(18x29) (N+1).

d) Rien de mieux contre la menace précitée. Issalène-Beyaert, 4ème ronde, 20-09-89, Les Sables-d'Olonne.

6) 1. ...(9-13) **a)** 2. 42-37 **b)** (21-26) **c)** 3. 37-32 **d)** (12-18) 4. 32-27 **e)** (13-19)! 5. 22x13 (24-30) 6. 13x24 (30x50) 7. 27-22 (20x29) 8. 33x24 (25-30) 9. 38-33 **f)** (30x19) 10. 49-44 (50x39) 11. 33x44 (N+1).

a) menace de gagner le pion 22 par 2. ...(12-18).

b) défend temporairement le pion 22 contre l'attaque 2. ...(12-18) par 3. 37-31 (18x27) 4. 31x22.

c) renouvelle la menace 3. ...(12-18).

d) sur 3. 36-31 même suite que dans la partie.

e) forcé si on ne veut pas perdre le pion, mais...

f) 9. 24-19 (8-12) 10. 35x24 (12-18) 11. 22x13 (50x9) (N+) Minaux-Nicault, 4ème ronde, 20-9-89, Les Sables-d'Olonne.

7) 1. ...(13-18) **a)** 2. 41-37 **b) c)** (17-22) 3. 43-38 **d)** (22x31) 4. 26-21 (16x27) 5. 37x26 (11-16) 6. 32x21 (16x27) 7. 42-37 (6-11) (N+1).

a) les noirs menacent 2. ...(24-30) 3. 35x22 (17x46) (N+).

b) 2. 32-28 (18-23) gagne au moins un pion.

c) 2. 42-37 (17-22) 3. 39-34 (22x42) 4. 47x38 (36x47) 5. 38-33 (47x29) 6. 34x3 (12-17) 7. 3x21 (16x49) (N+).

d) 3. 37-31 (18-23) 4. 27x20 (36x49) (N+). Sallaberry-Cisse, 5ème ronde, 21-08-89, Les Sables-d'Olonne.

8) 1. 37-31 (26x28) 2. 38-32 (28x37) 3. 36-31 (37x26) 4. 33- 29 (23x34) 5. 39x10 (15x4) 6. 25x3 (B+). Cisse-Mostovoy, 8ème ronde, 24-08-89, Les Sables-d'Olonne.

9) 1. ...(19-24) !! **a)** 2. 31-27 **b) c)** (22x31) 3. 36x27 (18-23) 4. 29x18 (13x31) 5. 38-32 **d)** (31-36) (N+1).

a) Un coup formidable, après lequel les blancs ne peuvent plus éviter la perte d'un pion.

b) 2. 40-34 (24-30) 3. 35x24 (22-27) 4. 31x22 (17x19) (N+2).

c) 2. 38-32 (14-19) 3. 25x23 (4-10) 4. 29x20 (18x49) (N+).

d) 5. 41-36 (17-21!) 6. 36x27 (21x41) 7. 47x36 (N+1). Cordier-Issalène, 10ème ronde, 26-08-89, Les Sables-d'Olonne.

PAGE 45
Les Jarnamax

SCIEMMENT
MECANISTE
CINETISME-MENISCITE
CENTRISME
CENTIEMES-CIMENTEES
RECHAMPIS
HARUSPICE
ARCHIPELS
EPARCHIES
CHAPITRES-PASTICHER

Les Anaphrases

VEINARDE-DEVINERA
AMNESIE-SEMAINE
RAPIECER-PRECAIRE
PLATREES-ALPESTRE
RELACHEE-HARCELEE

Les Mots cassés

OINT+RASH=TRAHISON
JUPE+SAPE=JAPPEUSE
AVEC+CLIN=CLAVECIN
BAIN+MULE=ALBUMINE

Agiter le Tirage

KARTINGS-STARKING
PURITAIN-PUNIRAIT
BREVETER-VERTEBRE
CONDUITS-DISCOUNT
CENTIEME-CIMENTEE

Le Mot Clé

ASOCIAL (COALISA), ACIDULE (ELUCIDA), BEOTIEN (BENOITE, BETOINE, EBONITE), CAPITAL (PLAÇAIT), MORDRAI (DORMIRA, MIRADOR), EMBARGO (OMBRAGE), DEVOYER (VERDOYE).

Le mot clé était : LANCIER

PAGE 52
L'Escamot

EON-NOCE-ICONE-RECOIN
RONCIER-TRICORNE-CONTRARIE
REFRACTION-CONTREFAIRE

Mini-Tirages

IVETTE-KERMES
SPLEEN-ZELOTE
EVZONE-EXPRES
EFFROI-SHERIF
PREFIX-MOLENE

La Filière

EPI-PAIE-PAIEN-PATINE
PINTADE-INADAPTE
PINTADEAU

Les Solitaires

POURPOINT-PERFUSION
RHEOMETRE

SHOPPING

MARECHAUX-VISNUISME
UNGUIFERE-CHILIENNE

Le Coup de Jarnac!
OVERDRIVE-REVERDOIR
PREVOTES-VESPETRO
REPORTES-PROSTREE
RAVIGOTE-RETROAGI
ARGOTIER-RAVIGOTER
EVIDURE
REDUIRE-DERIVEUR
VELCRO
ROBERT
BRIO-VIBOR

PAGE 53
Backgammon

1 - Avec un seul pion prisonnier et presque tous les pions noirs rentrés, le gammon est très peu probable : il faut donc jouer le coup le plus sûr : B6B1-B6B5

2 - Il ne faut évidemment pas frapper un quatrième pion, mais jouer N7N9-B6B5, qui évite, de plus, de se découvrir avec 6-6.

3 - On pense immédiatement à jouer B10B4-B8B4 pour établir une prime de 6 cases : ce n'est pourtant pas le bon jeu, et cela pour deux raisons. D'abord, ce n'est pas le moins risqué : en effet, si l'on fait la prime, on peut être amené ultérieurement à frapper en B1 en laissant un blot, et si ce blot est frappé, Noir peut construire une prime qui durera plus longtemps que celle de Blanc. Ensuite, on n'a une bonne chance de gagner un gammon que si Noir est mis à la barre immédiatement, et ne peut donc plus rentrer de pion. Il vaut mieux jouer B7B1*-B5B1, en dépit du fait qu'on laisse un double shot indirect.

PAGES 54 55
Scrabble

1 KLAXONS, 3C, 90
2 INU(S)UEL, 3G, 72
3 CASEMATE, 7F, 64
4 MECANISAS, H1, 36
5 ZYGNEMA, 5E, 108
6 TETANISATION, H1, 89
7 ACEPHALE, 8H, 107
8 JURANÇON, 5D, 118
9 ENDIABLA, 8A, 86
10 (P)LAINTIF, 5D, 90

PAGE 56
Tarot

1 - Même si vous êtes persuadé de la coupe à chez le preneur, le Tarot est un jeu de priorités. Vu sa position, Ouest a sûrement une bonne raison d'entamer Atout et vous devez impérativement obéir.

2 - Quelle que soit la carte fournie par Nord, vous devez obligatoirement, en troisième position, uppercuter de votre tarot le plus élevé. Dans votre situation, il ne vous est pas demandé d'assurer la protection du Petit, mais de contribuer à sa sauvegarde.

3 - Rien ne prouve que Sud soit démuni d'atouts. Avec cinq tarots en main, vous pouvez présumer d'une répartition équilibrée en défense. Vous ouvrez donc sagement à .

4 - La peur n'évite pas le danger. Vous ne devez en aucun cas signaler à l'adversaire la présence dans votre jeu d'un singleton à . Tenter de le raccourcir à l'Atout par la coupe à est une technique infiniment plus dissuasive.

5 - Le placement immédiat de l'Excuse est le meilleur symbole de tenue dans la couleur que vous puissiez transmettre à vos partenaires. S'il n'existe pas de contre-indication, ils déclencheront un flanc Atout en toute sécurité.

6 - L'angoisse de l'Excuse gratuite ne doit jamais vous détourner de votre devoir. Vous tirez le 21 sans appréhension avant d'effectuer l'ouverture à . Ainsi, vous exprimez parfaitement la configuration de votre main.

7 - Vous n'avez aucune raison de jouer Atout. Vous êtes idéalement placé pour "faire les entrées" et, quel que soit votre choix, votre rôle est de fournir à vos comparses un maximum de renseignements.

8 - Conventionnellement, vous jouez le 2 d'Atout pour donner la main à Est, qui rejouera . Un double avantage se fait jour. D'une part, vous affaiblissez le potentiel du preneur en tarots, et d'autre part, vous "effacez" chez votre partenaire un atout intermédiaire susceptible de vous upercuter par la suite.

9 - A la vue du Chien, Sud se trouve dans l'impossibilité d'écarter les . En entamant Atout, vous anticipez l'action et définissez la stratégie à adopter. C'est une question de temps et vos partenaires ne s'y tromperont pas.

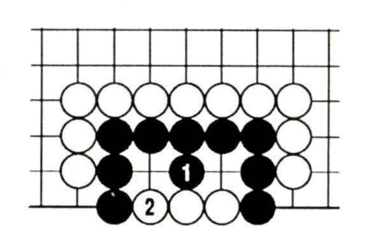
10 - Comme à l'Atout, en troisième position, vous devez sacrifier votre Cavalier. Au Tarot, la nonchalance coûte cher. Ne permettez pas à Sud de s'excuser à peu de frais en laissant Est en main.

11 - Comme vous le savez déjà, la "chasse" est une utopie. Vous détenez la main forte et vous allez diriger le jeu en jouant jusqu'à plus soif. Votre principal souci est avant tout d'empêcher la promotion du Petit.

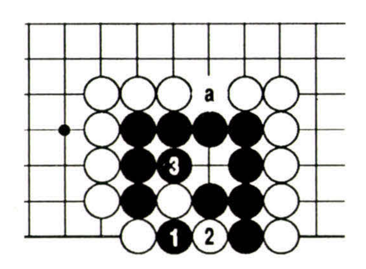
12 - Il est évident que la contre-attaque du 2 d'Atout d'Est est une manoeuvre de dégagement. Il n'y a rien de pire pour un attaquant que d'avoir à subir une surcoupe dévastatrice. Vous profitez donc de l'occasion pour relancer l'offensive à .

PAGE 57
Go

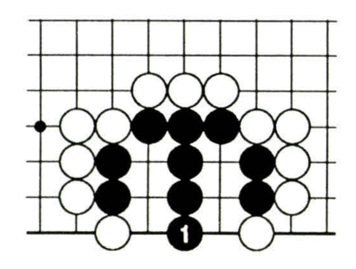
1 - Noir vit avec **1.** Il menace de faire deux yeux. Après **2,** il y a *seki.*



2 - Noir sacrifie une pierre en **1** et après **3,** le blanc ne



peut plus connecter en **1.** Si le noir n'a pas de liberté en **a,** après **2,** il y a *ko.*



3 - Le coup symétrique en **1** est le seul coup et il règle la question.

PAGE 58
Othello

1 - Cette position est tirée d'une partie jouée au Championnat du Monde 1988 entre Jean-François Puget et Paul Ralle. Tous les coups de Noir sont gagnants, mais la suite jouée : B1/B2/A2/A1/A3/A4/B3/B4/A5/A8/B5 est à la fois la meilleure (score final 45-19) et la plus sûre : Blanc n'a jamais le choix.

2 - H2/H1/H3/H4/G3/G4/G5 gagne 33-31.

3 - G8/H8/F8/E8/F7/P/D8/C8/B8/A8/B7/P/A7 gagne 33-31.

PAGES 60 61

Abalone
Problème 1

1) SR-K menace N ; Blanc répond N-H.
NO-GFE fourchette sur M et I et Noir l'emporte.
2) FH-K Blanc doit jouer K-S ou H-N et bloque la case KL ;
Noir joue RS-K et éjecte en N ou O.

Problème 2

Blanc doit jouer WY-H! En effet :
1) si Noir N-Y, Blanc ST-J puis jouera BE-Q ;
2) si Noir QR-L, Blanc BE-Q ;
3) si Noir N-Q, Blanc AD-R puis Noir NP-S, Blanc BE-W! ;
4) si Noir PQ-L, Blanc BE-Q puis jouera AD-R.

PAGE 70
Nombres croisés

1 - Hor. : 65536-5040-40804-

SHOPPING



RELAIS JEUX DESCARTES

SPECIALISTE DES JEUX DE REFLEXION

5, rue Pierre Corneille
83000 TOULON
Tél. 94 62 14 45



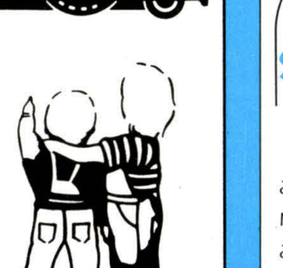
3, rue de la Tour d'Auvergne
Tél. 96 37 19 18
22300 LANNION

Magasin spécialisé dans la vente et la fabrication de maquettes, figurines, jeux de réflexion et de société



JEUX
JOUETS
PELUCHES

MAQUETTES
TRAINS ELECTRIQUES
MODELISME



17, rue Mercière - 68100 MULHOUSE - Tél. 89 45 22 94

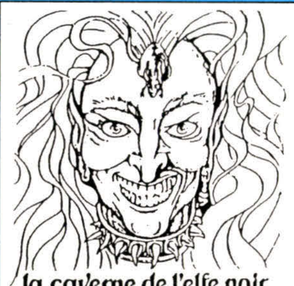
Schmidt France

LE GANG
DES TRACTION AVANT

PION D'OR DE JEUX et STRATÉGIE

Pour s'imposer dans le milieu, il y a le colt 45. Mais embrouilles, magouilles, alliances et trahisons donnent souvent de meilleurs résultats... Tel Pierrot Le Fou, sautez dans votre traction, attaquez un marchand de jeux et plongez dans le monde interlope des gangsters de l'après-guerre.

LE GANG DES TRACTION AVANT : jeu de plateau, stratégie, 2 à 6 joueurs.



la caverne de l'elfe noir

5, rue de l'Annonciade
13100 Aix-en-Provence
42.26.91.46

- Jeux de Rôles
- Wargames
- Jeux de Plateaux
- Jeux de Simulations
- Figurines Fantastiques
- Boites d'armée de Figurines 15 & 25 mm
- Spécialiste de Figurines Historiques de Collections

Dépositaire Exclusif de la marque
Le Hussard du Marais



12, rue des Francs-Bourgeois - 75003 Paris

Le Korrigan

- Jeux d'histoire
- Jeux de rôle
- **Figurines**
- Livres, B.D.



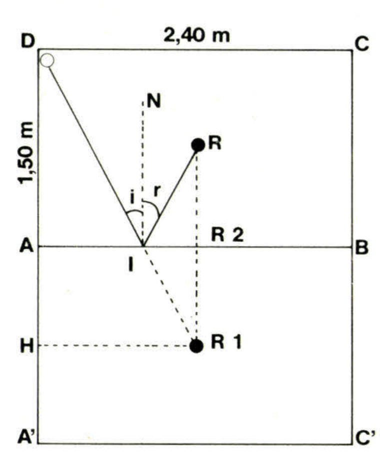
22, rue des 7 Troubadours
31000 Toulouse

605-26213 **Vert. :** 65432-500-54862-30001-453

2 - Hor. : 35243-75319-254-75615-5621 **Vert. :** 3727-55555-23466-41,12-39351

PAGE 72

Problème à une bande



Pour déterminer de façon précise la trajectoire à donner à la boule blanche, il suffit de construire le rectangle symétrique de ABCD par rapport à la bande AB et de viser le symétrique R1 de la boule rouge R.
Il est facile de vérifier que les angles DIA, R1IR2, opposés par le sommet, et RIR2, symétrique de R1IR2, sont égaux. DIA = RIR2 => i = r et les conditions de la réflexion sont bien vérifiées.
Ce résultat a une autre importance. Le point d'impact I cherché est également le point de AB pour lequel le chemin DIR est le plus court, chemin égal à DIR1 (le chemin le plus court pour aller de D à R1 est la ligne droite). Ce résultat nous sera très utile pour le problème suivant.
Revenons à celui-ci : les triangles DAI et DHR1 sont homothétiques.

On a donc

$$\frac{AI}{HR1} = \frac{DA}{DH} = \frac{2}{3}$$

Or $HR1 = \frac{AB}{2}$

On a donc $AI = \frac{1}{3} AB$

I est donc situé au tiers de AB à partir de A, soit à 80 cm du point A.

Problème à trois bandes

Solution le mois prochain.

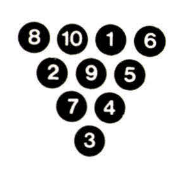
En marge des rebonds

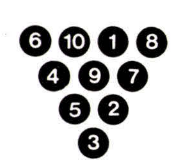
N° de poche	Nb de boules	N°	Total de la poche	Cumul des pts
1	1	2	2	2
2	2	1 et 3	4	6
3	1	6	6	12
4	1	8	8	20
5	1	10	10	30
6	4	4-5-7-9	25	55

La boule n° 7 se trouve donc dans la poche n° 6.

Triangle magique

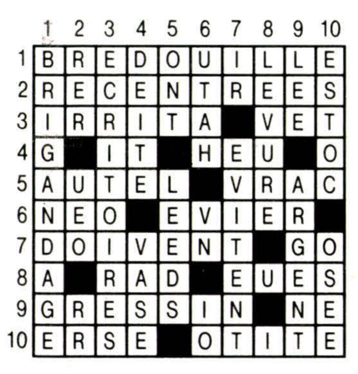
Les deux autres solutions :





PAGE 76

Mots croisés



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	B	R	E	D	O	U	I	L	L	E
2	R	E	C	E	N	T	R	E	E	S
3	I	R	R	I	T	A	■	V	E	T
4	G	■	I	T	■	H	E	U	■	O
5	A	U	T	E	L	■	V	R	A	C
6	N	E	O	■	E	V	I	E	R	■
7	D	O	I	V	E	N	T	■	G	O
8	A	■	R	A	D	■	E	U	E	S
9	G	R	E	S	S	I	N	■	N	E
10	E	R	S	E	■	O	T	I	T	E

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	D	E	B	R	O	U	I	L	L	A	R	D
2	E	R	R	E	S	■	L	I	E	S	S	E
3	C	O	U	P	E	E	■	A	R	C	■	F
4	O	S	T	E	N	T	A	T	O	I	R	E
5	N	I	E	T	■	A	M	■	I	T	O	N
6	F	O	■	I	P	■	U	R	■	E	N	D
7	I	N	I	T	I	A	L	E	S	■	D	E
8	T	■	C	R	E	■	E	M	A	N	E	R
9	U	L	T	I	M	A	T	U	M	■	M	E
10	R	E	E	C	O	U	T	E	■	S	E	S
11	E	T	R	E	N	N	E	R	I	O	N	S
12	S	■	E	S	T	E	S	■	F	U	T	E

PAGES 84 85

La Loi des Séries Moderne

1 Manimal **2** Eden **3** Alf **4** Belle-fille **5** Clair de Lune **6** Accident de voiture **7** Côte ouest **8** Dee Dee McCall **9** Mr. T **10** Chips **11** Happy Days **12** Le Frelon vert **13** Miami **14** Allemande (Derrick) **15** K. Minogue.

Grands classiques

1 Aveugle (La petite Maison dans la Prairie) **2** John Ross (Dallas) **3** Trois milliards (L'Homme qui valait 3 Milliards) **4** Février (Pour l'Amour du Risque) **5** Mannix (Mannix) **6** Higgins (Magnum) **7** Charlie (Drôles de Dames) **8** Tara King (Chapeau Melon et Bottes de Cuir) **9** Charlotte Kravitz (Ma Sorcière bien-aimée) **10** Une Jensen Interceptor (Amicalement vôtre) **11** En fauteuil roulant (L'Homme de Fer) **12** Ken (Starsky et Hutch) **13** Columbo (Columbo) **14** Institutrice (Super Jamie) **15** Prestidigitateur (Mission impossible).

Vieilles séries US

1 Danger **2** "qu'il ne trouva jamais" (Les Envahisseurs) **3** Monsieur Ed **4** Le cône de silence (Max la Menace) **5** Mr. Waverley (Des Agents très spéciaux) **6** Un bras (Le Fugitif) **7** Capitaine Troy (Aventures dans les Iles) **8** Échecs (Le Prisonnier) **9** Rip Masters (Rintintin) **10** Deux **11** Bonanza **12** Le chemin de fer (Les Mystères de l'Ouest) **13** Eliot Ness (Les Incorruptibles) **14** Un avis de recherche (Au Nom de la Loi) **15** Sherlock Holmes.

La tradition française

1 Rocambole **2** Janique Aimée **3** L'Homme du Picardie **4** Le Temps des Copains **5** Seule à Paris **6** Belphégor **7** La Maison des Bois **8** Les Compagnons de Jéhu **9** Belle et Sébastien **10** L'Age heureux **11** Thierry-la-Fronde **12** La Dame de Monsoreau **13** Les Saintes Chéries **14** Lagardère **15** Vidocq.

POST SCRIPTUM

N° 1

P 37 : M. Rémy Bonnaud (22) a battu Nimzovitch (pb. 13), en jouant 1...gxf6!! 2.Cg4 Dxf2!! 3.Cxf6+ Dxf6 4.Dxf6 Tb8 5.Rxh3 Tfc8! 6.Dg5+ Rf8 7.Dh6+ Re8 et les noirs gagnent.

P 45 : Après 32, aller en 47.

P 47 : 68. Jetez 2d6+1/combat pour Robert : réussi (10) - raté (57).

N° 2

P 6 : Le problème de Xavier est insoluble, puisque le F ne figure nulle part. Difficile, de déterminer la valeur de PACIFIQUE quand on ne peut pas savoir ce que vaut le F...

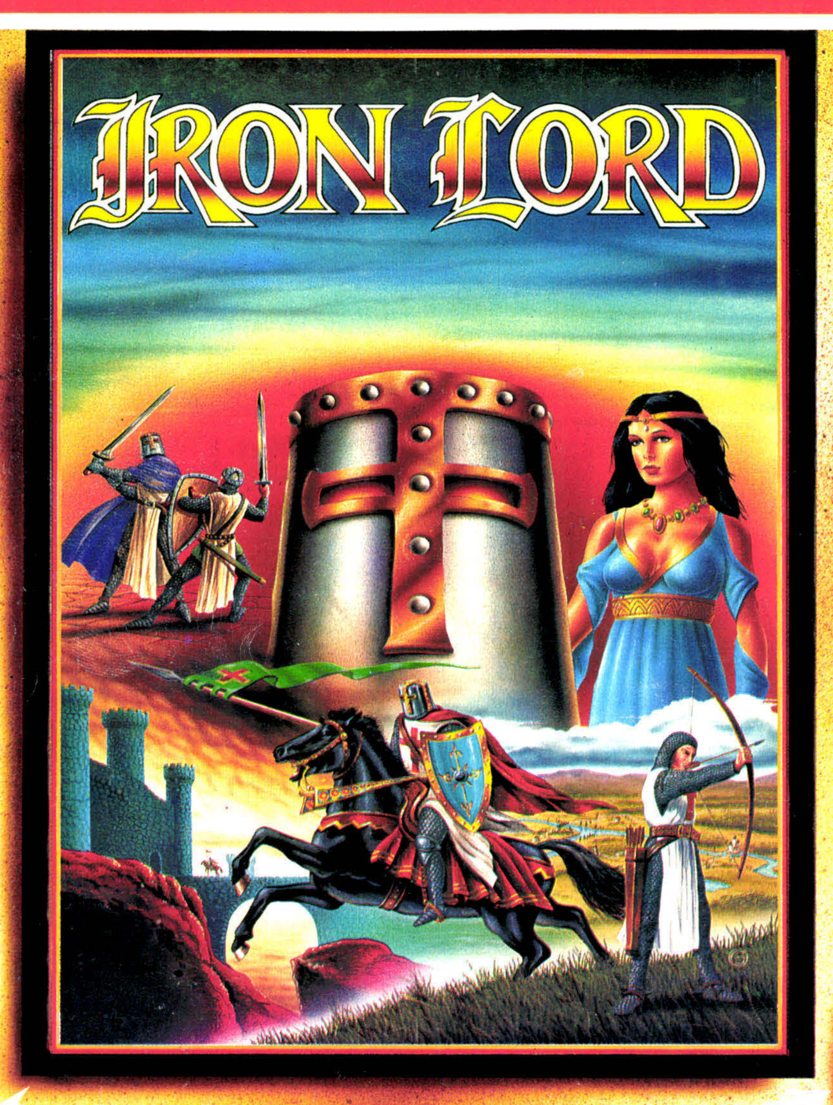
P 21 : Dans le commentaire sur l'Atari ST, on ne crédite l'Amiga que de 24 couleurs affichables simultanément, alors qu'il en possède 32.

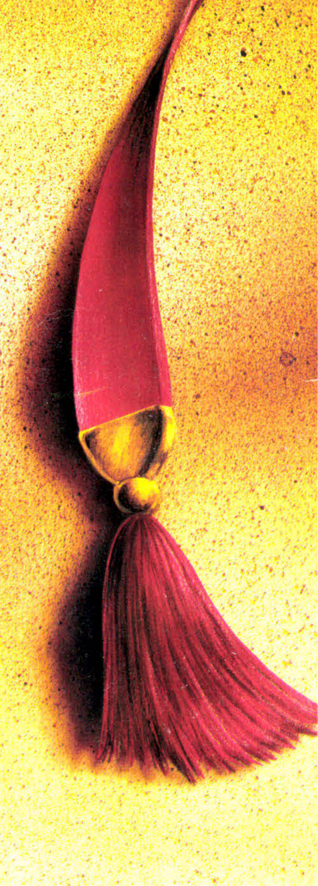
P 39 : Il manquait, en incrustation, le texte "D'après carte MICHELIN n° 68 - 24ème édition - autorisation N° 89-871". Tous nos remerciements à la Manufacture Française des Pneumatiques Michelin, pour son aimable autorisation.

P 94 : Dans l'Escamot, au lieu de "TRUMAN ET MONDALE", il fallait lire "MALADIE DE PEAU", et "TRUMAN ET MONDALE" à la place de "REPUBLICAINS".



présente





Une grande saga médiévale.

Votre oncle s'est emparé du pouvoir par les armes et vous partez reconquérir le trône.

Armé de votre courage et de votre épée, de nombreuses épreuves vous conduiront à prouver votre noblesse : tir à l'arc, bras de fer et 1er combat à l'épée en 3D.

Une aventure à grand spectacle, mêlant action et stratégie dans des décors authentiques et superbes...



Photo d'écran ST

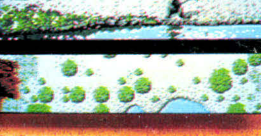


Photo d'écran C 64

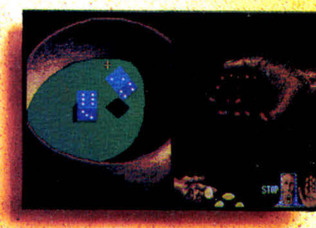


Photo d'écran ST



Photo d'écran sur Amiga

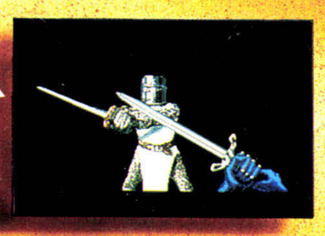


Photo d'écran ST



Photo d'écran ST

Amiga, ST, PC : 299 F.
Amstrad et C 64 Disc : 199 F.
Amstrad et C 64 K7 : 159 F.

UBI SOFT
1, voie Félix Ebou
94021 CRETEIL CED



Tél. (1) 48 98 99 0

Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.

